Najbolje PlayStation igre u rubrici **Propustili ste, odigrajte**

CIJENA 21.90 KN • BROJ 30 • PROSINAC 2001.

PSX

ČASOPIS ZA PLAYSTATION I PLAYSTATION 2

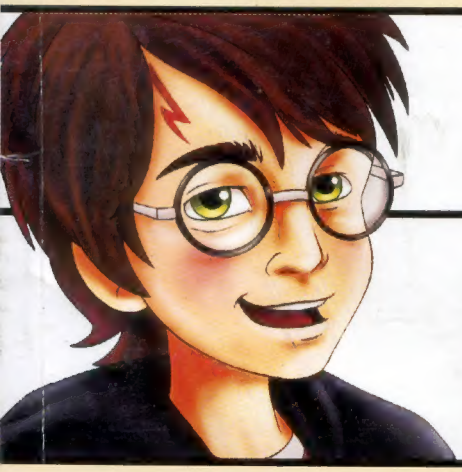
ISSUE 30 DECEMBER 2001
9 771331 784006 06
21,90 KN 570 SLT 5,5 KM 165 DIN 200 DEN

Najkompletnija igra na PlayStationu 2

Grand Theft Auto 3

Život kriminalca iz prve ruke!

TEMA ▸ **Miris guma** ▸ Burnout • Lotus Challenge • GTC Africa • Supercar Street Challenge



Tony Hawk's Pro Skater 3

Razvaljuje obje konzole. Jamčimo!

Novogodišnji hit

Harry Potter

Magija na vašem PlayStationu

Novogodišnja nagradna igra

190+ PLUS

Osvoji jednu od 190+ nagrada
- Igre i hardver za PS2 i PSone
- Harry Potter deck za dva igrača
- PS2 majice, kape, posteri i dr.

NAJAVLJUJEMO Drakan The Ancient Gates • No One Lives Forever • Legacy of Kain: Blood Omen 2 • VIP • Creatures **ODIGRALI SMO** Airblade Project Eden • Syphon Filter 3 • NBA Live 2002 • Top Gun: Combat Zones • Moto Gp2 • Age of Empires 2: The Age of Kings • The Mummy Returns • NHL 2002 • FIFA 2002 • NBA ShootOut 2002 • Dragon Warrior 7 • One Piece Mansion • Monster, Inc • Kirikou • LMA Manager 2002 **HELPLINE** ICO • Devil May Cry • Pro Evolution Soccer • Spider-Man 2: Enter Electro

TBWA\ZAGREB

SVE ILI NIŠTA

PROVEDI BOŽIĆNE PRAZNIKE SNOVA. OSVOJI SVE ILI NIŠTA.

Sve/ PS2 konzola, 3 PS2 igrice, CD Walkman i PS2 ruksak. Ništa/ 0.
Posjeti jedno od prodajnih mjesta Sony ovlaštenih distributera, potraži kupon PS2, upiši osobne podatke i pošalji na našu adresu do 9.12.2001.

Sony Overseas SA, Centar Kaptol, Nova Ves 17, 10 000 Zagreb.

PlayStation.2

OVLAŠTENI SONY DISTRIBUTERI:
Helikop, Masarykova 18, Zagreb, 01/4876054 / Svijet medija, Importanne galerija, Iblerov trg bb, Zagreb, 01/4554882 / GMC, Berdicha Smetane 13, Zagreb, 01/3887300 / Igrec Bošnjak Trade - Tehno-centar, Prolaz J.Benašića 2, Osijek, 031/211244 / Getro, Ljudevita Posavskog 5, Zagreb-Sesvete, 01/2030000 / Sancta Domenica, Trg Ante Starčevića 2, Sveta Nedjelja, 01/3373504 / Renoprom - Studio 19, Gundulićeva 19, Zagreb, 01/4854005 / Algoritam, Algoritam Bookshop, Gajeva 1, Zagreb, 01/4881554 / Konikom, Županijska 31, Osijek, 031/250566 / Antena Sat, Veronska 1, Pula, 052/505999 / Robot commerce, Put Vrbovnika bb, Prodajni centar TTTS, Stobreč, 021/430222

PS2 Joypad

PS2 D-Force 2 Wheel

Brooklyn™

Hit u svijetu i novost na hrvatskom tržištu!

Brooklyn oprema za vašu PS2 konzolu!

PS2 Fanatec Speedster 2 steering wheel

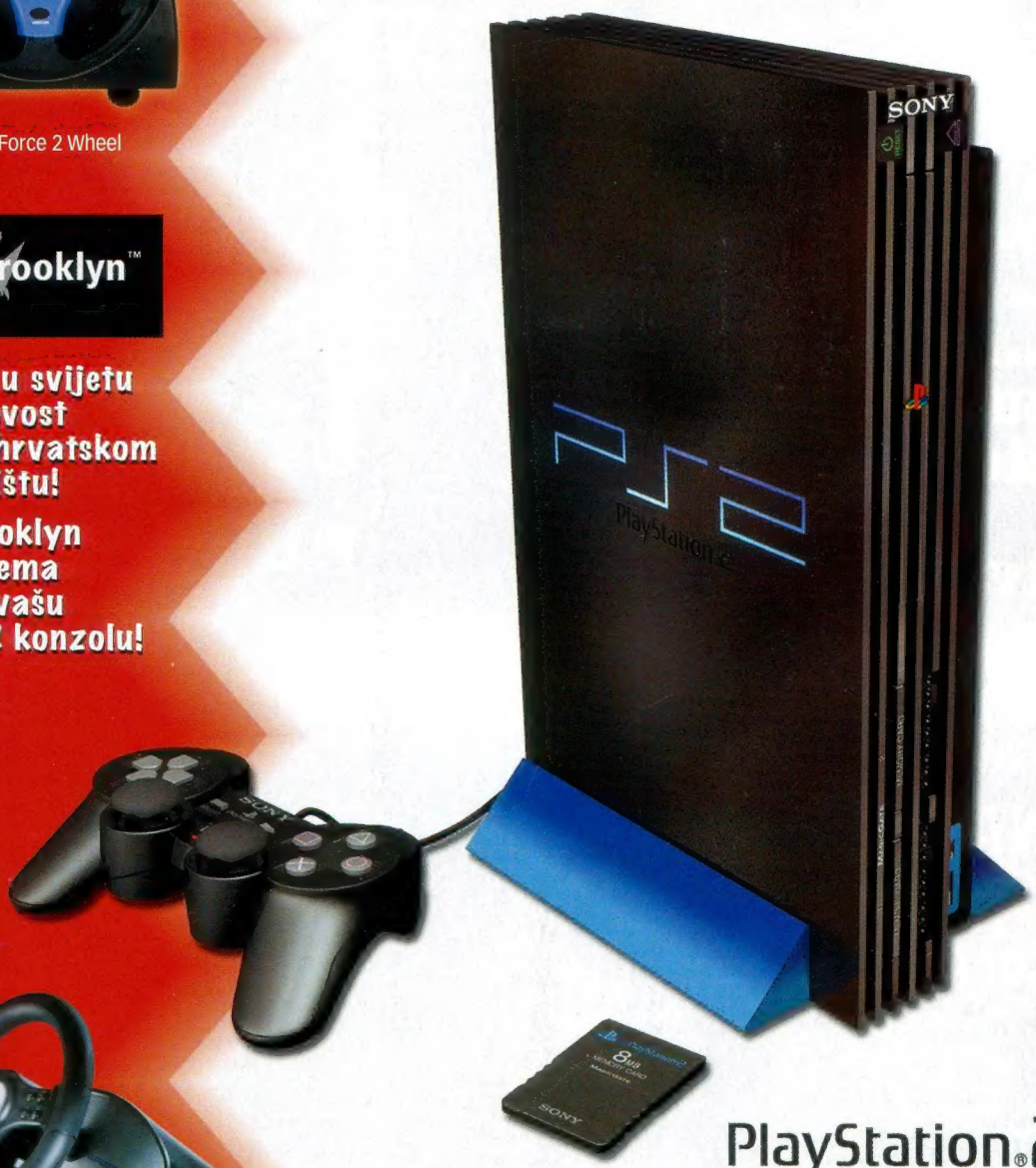
PS2 DVD Remote Control

GMC

Najbolja adresa

za PS2 konzole i svu dodatnu opremu

Nudimo igre za Playstation na ugovor za igraonice i videoteke! Obratite se nama ili našim distributerima



PlayStation®2

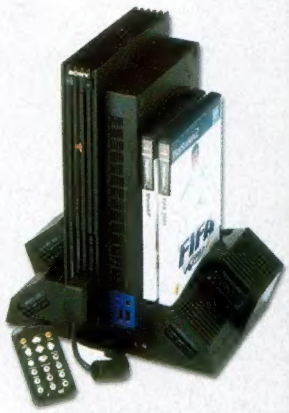
G.M.C. d.o.o., Bedricha Smetane 13
10 000 Zagreb

tel. 01/3887 300, 01/3887 400
fax 01/3887 100

Našu robu potražite kod naših partnera širom Hrvatske:

DINOS TOYS - Petretićev trg 1, tel. 01/4611 651, Zagreb ❖ **HADAR MEDIA** - Garićgradska 5, tel. 01/3095 911, Zagreb❖ **T.O. ELEMENT** - Ilica 14, tel. 01/4830 175, Zagreb ❖ **COMEL** - M. Vrhovca 5, tel. 047/ 421 111, Karlovac ❖ **MEM** - Šebetića 3, tel. 047/615 208, Karlovac ❖ **ZELDA TRADE** - Trg A. Starčevića, tel. 031/206 555, Osijek ❖ **LEŠIĆ** - Strossmayerova 7, tel. 035/445 514, Slavonski Brod ❖ **B&B ELEKTRONIKA** - Stanka Vraza 21, tel. 040/363 515, Varaždin ❖ **ALKA TRADE** - 098/645 807 ❖ **T.O. TECHNO SHOP** - F. Rusana 7, tel. 043/241 209, Bjelovar ❖ **INTEGRA GROUP** - Domovinskog rata 58, tel. 021/382 444, Split ❖ **MELODY** - I. Gunulića b.b., tel. 020/681 766, Metković ❖ **TEHNO TRADE** - Jurja Biankinia 1, tel. 023/250 291, Zadar ❖ **TEHNOGRUPA** - V. Lisinskog 19, Čakovec, 040/363 515

PS2 Dual Shock



PS2 Stealth Stand

PS2 Base

PS2 CD case

PS2 Multitap

PS2 Link kablovi

PS2 Console Case

LEVI'S
PlayStation 2
odigraj,
pobjedi,
osvoji
jednu od
opakih
levi's
nagrada
www.denim.h
svaki dan od 3. 12. pa sve
do 21 .12. u vremenu od
15.00 sati do 18.00 sati
ako imaš muda
ispuni kupon i poderi
konkurenciju na
"plejstejšndvojki"
u jednom od LEVI'S shopova.
najbolji u tjednom ciklusu
iz svakog shopa odlazi na
VELIKO FINALE 28.12.
U ZAGREB
LEVI'S SHOP BOGOVICEVA 4
LEVI'S shop ZAGREB
bogoviceva 4
LEVI'S shop SPLIT
kraj sv. marije 1
LEVI'S shop RIJEKA
koblerov trg bb
LEVI'S shop PULA
istarska 14
LEVI'S shop OSIJEK
kapucinska 40
LEVI'S shop VARAŽDIN
školska 2

PSX
MAGAZIN ZA PLAYSTATION I PLAYSTATION 2
IZLAZI MJESEČNO

GLAVNI UREDNIK
Dario Zrno
dario.zrno@janus.hr
IZVRŠNI UREDNIK
Amar Rešić
amar.resic@janus.hr
TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
tomislav.mijic@janus.hr

PRIJELOM I OBRADA
Marin Perić
marin.peric@janus.hr
Stjepan Perković
stjepan.perkovic@janus.hr
SURADNICI
Danijel Reškovac, Berislav Jozić, Tanja Vitas, Danijel Milčić, Ivan Bolkovac, Krešimir Jozić, Tomislav Tomašić, Nevenka Šalat, Igor Ixa Milanović, Vedran Sandić, Hrvoje Herceg

LEKTURA
Ankica Đerek
Jasmina Soco
RAČUNOVODSTVO
Nada Delač
TAJNICA REDAKCIJE
Marijana Jurić

ADRESA REDAKCIJE
Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 81, 363 66 83
FAX +385 (0)1 363 66 78
E-MAIL: psx@janus.hr

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja PSX-a bez suglasnosti izdavača.

MARKETING
Darko Jambrušić
direktor marketinga EPH
Krešimir Mijić
voditelj marketinga
Tel.: 61 61 949, kresimir_mijic@eph.hr
Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 85
E-MAIL: marketing@janus.hr

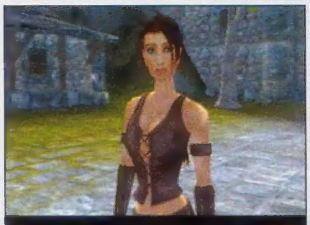
PRODAJA
Kiosk d.d.
Savska cesta 118
10 000 Zagreb
DIREKTOR
Ivan Valečić

TISAK
VJESNIK d.d.
Slavonska avenija 4
10 000 Zagreb

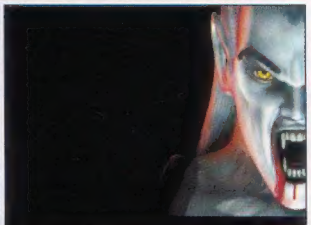
europapress HOLDING
PREDSJEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić
DIREKTORI
Cristoph Rohner
Uroš Šoškić
DIREKTOR IZDAVAČKOG SEKTORA
Zdravko Milinović

SADRŽAJ

TEMA BROJA - MIRIS GUME 30



DRAKAN 20



BLOOD OMEN 2 22

GTA 3 38

TONY HAWK'S 3 48

HARRY POTTER 64

UVODNIK 7
KONTAKT ZONA 8
NOVOSTI 12
TOYS 4 THE BOYS & GIRLS 32
KOLUMNA 98

TEMA BROJA
MIRIS GUME 30

NAJAVE
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES 20
LEGACY OF KAIN: B. OMEN 2 22
NO ONE LIVES FOREVER 24
CREATURES 26
VIP 27

HARDWARE
X-TECNOLOGIES: DIABLO HIGH PERFORMANCE RACING WHEEL 78
DATEL: DVD REGION X 78
TECHNOLOGY INNOVATION: TWIN TURBO 2 79

HELPLINE
PITANJA & ODGOVORI 80
ICO 84
SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO 86
PRO EVOLUTION SOCCER 87
DEVIL MAY CRY 88

RESET
LIFESTYLE 90
HALO, BING... 92
U CENTRIFUGI 94
PSX@HOLLYWOOD 96

PROPUSTILI STE...
GRAN TURISMO 2 74
FORMULA ONE 2001 75
C-12: FINAL RESISTANCE 76
SYPHON FILTER 2 76
CRASH BASH 77
MEDIEVIL 2 77

ODIGRALI SMO
GRAND THEFT AUTO 3 38
PROJECT EDEN 42
AIRBLADE 44
SYPHON FILTER 3 46
TONY HAWK`S PRO SKATER 3 48
NBA LIVE 2002 54
TOP GUN: COMBAT ZONES 56
MOTO GP 2 57
AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS 58
THE MUMMY RETURNS 60
VICTORIOUS BOXERS 61
NHL 2002 61
NBA SHOOTOUT 2002 62
FIFA 2002 63
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE 64
DRAGON WARRIOR 7 68
ONE PIECE MANSION 70
MONSTERS, INC. 71
KIRIKOU AND THE SORCERESS 72
LMA MANAGER 2002 73
X'TREME ROLLER 73

razlog br. 702

izrada
web stranica

izrada. održavanje. smještaj.
Sve na jednom mjestu!

puno je razloga za
iskoninternet®
prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga
besplatni info telefon: **0800-1000**
http://www.iskon.hr

TO JE TO!

Grand Theft Auto 3, Tony Hawk's Pro Skater 3, Airblade i *Burnout* četiri su naslova koji našu pozornost plijene, osim igrivošću, i iznimno kvalitetnom tehničkom izradom. Od grafike, animacije, specijalnih svjetlosnih efekata pa sve do zvučne pozadine cijele scene, sve je u njima tako lijepo izbalansirano i prezentirano da ih je milina gledati, a kamoli igrati. Simptomatično je da čak tri igre od navedenih koriste isti grafički *tool* zvan RenderWare, a dodamo li tom spisku i *Pro Evolution Soccer* kao još jednog sretnog korisnika tog kvalitetnog enginea, jasno je da se problem "teškog" programiranja koji se pojavom PlayStationa 2 najviše apostrofirao od strane developera i konkurencije (Microsoft i Nintendo) u cijelosti svladao. Uskoro nam stiže i prva igra koja će koristiti RenderWareov konkurentski grafički *tool* zvan Lichtech (*No One Lives Forever*) koji, dakako, najavljuje još kvalitetniju grafičku prezentaciju, a ne sumnjamo da će se dogodine pojaviti još barem dva isto tako kvalitetna programska alata koja će omogućiti dizajnerima da nam što detaljnije prikažu svoj svijet mašte. S druge strane, velikani programiranja kao što su KCEI, Polyphony Digital, Capcom, Namco, EA te mnogi europski daroviti timovi koji su u mogućnosti u cijelosti razvijati svoje igre, od story boarda pa do konačnog testiranja, godinama rade na svojim ekskluzivnim engineima koji bi trebali krasiti njihove buduće hitove, a rezultat takvog sveukupnog poslovanja je kvaliteta, kvantitea i, što je najvažnije, različitost igara koje se vrte (ili će uskoro) u našim PlayStation 2 konzolama. Uostalom, usporedite kvalitetu i osebujnost grafičke prezentacije *Devil May Crya, Gran Turisma 3* i gorespomenutih naslova. A kako će u usporedbi sa svima njima izgledati *Metal Gear Solid 2, Final Fantasy 10, Silent Hill 2, Max Payne*? A *Colin 3, Toca 3, Medal of Honor, Stuntman, The Getaway, Dropship*? Imamo li uopće predodžbu koje su konačne mogućnosti PlayStationa 2? Ma najbolje je uživati u neznanju uza sve te predivne igre koje stižu gotovo svaki dan. Pa iako nisu sve u samom vrhu, ne znači da nisu kvalitetne, dapače, *Project Eden, NBA Live 2002, Lotus Challenge, Top Gun* i dr., opisane također u ovom broju, zaslužuju svoje mjesto u vašoj kolekciji igara. Koliko je nepoznavanje konačnih mogućnosti konzole zapravo lijepo pokazuje nam i *Harry Potter Philosopher Stone* te *Tony Hawk's Pro Skater 3,* koji nas nakon 6 godina druženja uz PlayStation oduševljavaju prikazanim i definitivno zaslužuju etiketu trenutačno najpoželjnijih igara za PSone. Ne zaboravite ni na treći *Syphon* te *Dragon Warrior 7* koji je konačno prešao granice Japana. I ako već niste nabavili originalne PSone igre po 20 kuna, pročitajte našu novu rubriku *Propustili ste, odigrajte* te trk u dućane... Vrijeme je darivanja.

I ne zaboravite na našu novogodišnju nagradnu igru - doista smo se potrudili pribaviti što više nagrada. :-)

Ugodne blagdane, uz želje da nam iduća godina bude dobar uzor za daljnju budućnost

Dario Zrno

pisma, komentari, reakcije...

O miljeno stado PSX teama je u gadnoj krizi identiteta. Ovaj PS2 nas je pošemerio i bacio u nemir. Mi smo se bacili u traženje velikog vođe, pa nas uslikalo, a mi se ponosno objavljujemo. Sretan Vam Božić i Nova godina, budite dobri i pazite s pićem i hranom, čitat ćemo se iduće godine u stadiju mamurluka

DEVIL PUTA TRI?

Vozdrica, gameri moji, kako ste mi, ja sam super. He he, sigurno ste već pogodili tko je Tony-Snake. Ne brinite - nema više natjecanja u rezultatima u Tonyju, bar dok me ne izazovu. Molio bih vas da mi odgovorite na dva pitanja
1. Imam igricu Devil May Cry na dva CD-a, ali mi je prijatelj rekao da se
pojavio i treći - je li to istina?
2. Kad će izaći Onimusha 2, znadete li točan datum?
Eto to je sve, puno vas pozdravljam. STAY ME COOL STAY ME THE BEST.
Mimisnek

1. Devil je na jednom DVD-u. Ako se ripa i piratizira, zauzima tri CD-a, sram te bilo :))
2. Najesen stiže u Europu.

DAJTE, DAJTE...

Bog!
Evo samo nekoliko prijedloga od mene (ovaj put):
1. Neka nogometni lobi sjaši s lopte, u protivnom će vam postiti jajasta.
2. Pišite više o PS2 jer je ipak crno

boja noći, ups, mislim moći.
3. Dajte mi onaj volan, pllllllliiiizzzz!
4. Lektori (ili lektorice) vam suks!
5. Uz volan mi dajte i F12001(pllliiizzzzzzz)
Usput, jedna ekskluziva: Sierra je objavila da su sva čudovišta u Half-lifeu napravljena po Reškovcu (dobro, sad znam da sam pretjerao, I m sorry)
pozdrav
Vedran

1. Pa kad su nam već glave jajaste...
2. Pa kud ćeš više?
3. Pusti volan i primi se bicikla.
4. Nama?!
5. Ma da, i muzičku želju s Tanjom i Nevenkom.
A za ona čudovišta... čuvaj se mračnih prolaza... :)

NOGOMETNI UZURPATOR

Vozdra, momci. Da, da, opet Bosanac. Kako ste, nadam se da ste svi redom dobro?
Kupujem vaš časopis od osmog mjeseca, stvarno je super. Samo nastavite tako i sve će biti O.K.

SMS-poruka:

ZNATE STO: JEBO VAS VIŠE TAJ NOGOMET. UZMITE PS2 I S NJIM IGRAJTE NOGOMET. NEKA SLUZI KAO NOGOMETNA LOPTA. IONAKO TRZA KO LUD... MARIO

Opet ti, Đuroviću!?

SMS-poruka:

Ja doista ne razumijem i ne vidim po cemu je vama Final Fantasy bolji od Chrono Chrossa! CC bi trebao biti No.1 u svijetu igara. DC rulz!

Oke, kako ti kažeš.

Nego, dosta je bilo pohvala, htio bih vas i nešto upitati. Zanima me zašto se Pro Evolution Soccer nije uopće promijenio u odnosu na Winning Eleven 5, ma gotovo da su isti. Kupio sam ga danas i odmah upozorio roditelje da će od sutra biti full house. Volim tu igru, i još me niko od moje raje nije uspio pobijediti. Derem im guzove, kako mi to ovdje kažemo, ali postoji i jedan čovjek koji ih meni dere - moj stari. Da, dobro ste čuli, čovjek od 50 god. najbolji je igrač soccera u Sarajevu. Čak je napustio posao i samo igra. Bez šale, još ga niko nije dobio. Rekao je da će ga igrati dok ne bude boljeg, zato te, Ixa, molim kad budeš u Sarajevu, svrati da mu guzove odereš pa da se čovjek vrati opet u normalan život (to je i želja moje stare).
P.S. Ostanite kakvi ste samo nam uvedite demo CD
Hex iz Sarajeva

Pa zar tvom starom treba eksterminator u liku nekoga od nas?! U dogovoru s mamom, zabrani mu pristup konzoli na mjesec dana i vježbaj, vježbaj. Kad budete igrali, neka ga ona svako malo mune pod rebra, pa da vidiš golijade. Vjeruj nam, recept smo i sami iskušali. :))

ZABRANITE PSX!

Halo PSX!
Bing na liniji. Nemam

Pišite nam...

na adresu

JANUS EPH (PSX-kontakt zona)
Čakovečka 17
10000 Zagreb

e-mail

psx_pisma@janus.hr

riječi.Trebalo bi vas zabraniti jer stvarate ovisnost. Ne brinite se, ako vas zabrane mi smo za legalizaciju:-). Ovdje se prodajete bolje od Večernjaka. Dobro. Imam tri (3) pitanja:
1. Kad ćete organizirati turnir u ISS-u?
2.Hoće li se online igre na PS2 moći igrati u HR?
3.Kad će LOTR igra?
Učo je legenda.
Bing, Rijeka
P.S. Xorry, freestyle je cool, nick isto.

1. Ma nemamo vremena, čekamo da se ekipa totalno napali.
2. Naravno, samo štedi lovu za telefonski račun.
3. Iduće godine, samo što nitko ne zna kada.

POZDRAV BABI MANDI!

Drago uredništvo PSX-a!
Ovo pismo pišem s namjerom da vam iskažem koju pohvalu, žalbu, zamolbu i obavijest. Pohvale se odnose na uvođenje nove rubrike, ali je problem što ste igrice kratko opisali. Svaka bi trebala dobiti pola stranice. Požalio bi se na vas

SMS-poruka:

"Najbolji od najboljih"- to je sve sto vam imam reci! Pozdrav od Damira iz Narda!

što još niste rencenzirali igrice koje ste najavljivali, a izašle su (MONSTER RANCHER, MILLE MIGLIA, SILENT BOMBER.....)
Znam da volite ISS, ali morate li u svakom broju objaviti 4 stranice o njemu? Već i moja baba Mande zna da ćete mu dati desetku.
Igrice u najavama ne bi trebale sadržavati više od jedne stranice. Većina je najava ionako "FUŠ". Uštedjet ćete pokoju stranicu. U Travniku se mogu nabaviti igre koje ste vi tek najavili, a kako ne onda i one koje ste odigrali.
Najnovija je igra Half Life za PS 2. Pa vi mislite o doseljenju u Travnik ("ĆEVAPI SU PUNO BOLJI NEGO U SARAJEVU, a ista im je cijena kao i igrama. 2,5 DM dobro polivene s lukom i jogurtom.")
P.S. Što predstavlja ona neman kod Tarzike?
P.S.S.Pozdrav bradonjama.
Pozdrav luđacima iz Lašvanske doline. Neka znaju da nisu sami i neka
izdrže. Dečki, odigrajte malo MOH u multi.
Živio kvadrat (Square)
Travničanin Mladen u društvu Gorana Marjanovića

Ma *Monster Rancher*, *Mille Miglia* i *Silent Bomber* su bili toliko loši da nisu ni zaslužili objavu.

U to je vrijeme još bilo igara za jedinicu, pa smo imali oštre kriterije (eh da je sada tako...). Što se tiče *Half Lifea*, problem je u tome što PSX stiže u Travnik sa zakašnjenjem, pa si ga dobio nakon što su igre izašle. Pozdravljamo babu Mandu koja jedina zna što je dobro. Hvala i tebi na pozdravima, uživaj u ćevapima (šmrc).

KOJU TI IGRU IGRAŠ...?

Hi PSX teame,
Evo opet se javljam i puno vas pozdravljam. Razlog za javljanje ovaj put je taj da već 20-ak dana u posjedu imam neku otkačenu verziju WE pod nazivom WE calcio (normalno, na piratu). Igrivost i sve ostalo je kao i u WE4, samo što imamo mogućnost igrati samo s klubovima, a oni nisu samo iz talijanskog prvenstva nego je tu i većina klubova iz Petice plus old verzije Reala, Milana (1994), Barcelone i još 10-ak old klubova. Još jedna dobra stvar je što je tu i legenda Jon Kabira i njegov način prenosa meča. U prošlom

PISMO MJESECA... PISMO MJESECA... PISMO MJESECA...

BOK SVIMA!

Ne bih htio gnjaviti ljude, ali bih rekao riječ-dvije (dobro, malo više). Mnogi se ljute što PSX časopis toliko piše o PS2, ali o čemu će drugo pisati? Priznajmo da jedinica polako odlazi u mirovinu i da dolazi nasljednik koji je znatno bolji i kvalitetniji, a mnogima i teško dostupan. Pa zar nije bolje čitati o nečemu što dolazi (svak čast, PSone, klanjam se) nego igrati te zapravo glupe i posve nezanimljive igre za sivca? Ljudi, moramo naprijed, a ne natrag jer, priznali to ili ne, dobrovoljno ili prisilno ulazimo u svijet, novi svijet, svijet PS2, a jedina veza koja nas može spojiti s tim svijetom je PSX časopis i ako to pukne, gotovi smo. SVI!
Cici

Bravo, Cici, nije problem u novoj konzoli, nego u lovi koje više nemamo. Razumljivo je da ljudi tada najlakše pobjesne, no stvari idu nabolje, PS2 je sve jeftiniji, pa će uskoro opet sve biti po starom. Ponosno nosi majicu!

PSX INTERNACIONALA

Čav!
Ja sam jedan od ponosnih vlasnika ps2 konzole u Sloveniji. Neću vam dugo dosađivati nego ću odmah krenuti s pitanjima.
1. Kako bih mogao naručiti PSX u Sloveniji?
2. Kako da prebrodim jesensku i zimsku tugo uz superkonzolu, a bez novca za nove igre, kad u Sloveniji nema možda ni 2000 vlasnika koji bi promijenili igre?
3. Kako da ubijem onog zadnjeg bossa kod Onimushe bez metaka za musketu, bez onog specijalnog maca?
4. Kad izlazi MGS2 u Europi?
5. Mogu li igrati NTSC kopije na chipovanoj pal konzoli?
6. Kojeg datuma i mjesecu izlazi PSX?
7. Što ne pišete više o novostima za ps2 u Europi nego u Japanu i USA?
Sad sam pitao sve što sam mislio.
P.S.: Poljubac Tanji i Nevenki. I samo tako dalje
Božidar iz Celja

1. Teško, pokušaj nazvati Tisak, odjel za inozemnu pretplatu 385/1/3641-244
2. Pa ima vas dosta, mijenjajte se, družite se!
3. Lupaj to mačem i miči se onim munjama, nema tu filozofije.
4. 22. veljače.
5. Možeš, piratu! :))
6. Svakog petog u mjesecu.
7. Pišemo novosti koje su nam najzanimljivije, sve ti je to ionako globalno selo...

ZDRAVO PSX-ovi, kako ste? Jas sam iz Makedonije, moj drugar kaže da je bolje kupiti Pentium 4, jas kažem Playstation2, šta vi kažete? I oću da mi kažete da li će u PS2 biti Linux, pa mene interesira dali će raditi Vidi BUG i dr. CD-romovi u PS2. Vi ste najbolji u Makedoniji i volim da mi pustite e-mail. ĆAO
Almir

Ma i P4 i PS2 su dobri. Samo što PS2 neće vrtjeti CD-e iz časopisa jer su u drugom formatu.

Pozdrav!
Zovem se Isidor i živim u Novom Sadu, Vojvodina. Ovo vam pismo šaljem s puno ljubavi prema konzolama, pogotovo prema PS2. Moram vas pohvaliti što je većina časopisa posvećena novoj Sonyjevoj konzoli, što je vrlo smion potez uzevši u obzir da treba proći malo vremena dok PS2 totalno ne zavlada. U broju 26 mi se dopala tema broja, Drugi svijet, puna nade za buduće sate prelaženja najboljeg žanra na PS2. Ne znam koliko je kod vas razvijeno igranje "stonog" RPG-a, ponajprije D&D-a, ali kod nas postoji knjižara - Dragon - gde se okupljamo i igramu avanture. Također se igra Magic The Gathering, čak imamo i redovite turnire. I samo jedno pitanje, koliko je kod vas PS2, u našim trgovinama se prodaje po 850 DEM? Što još reći: neka vam časopis dogura do trocifrenog broja.
Isidor

Hvala na lijepim željama, PS2 je u Hrvatskoj trenutačno oko 600 marona.

PSX-u niste ništa napisali o tom izdanju pa vjerujem da je riječ o nekoj divljoj verziji. Inače, na omotu piše da se s autorima može kontaktirati na stranici www winning-eleven.net i da je riječ o PSone verziji.

Toliko o fudbalu (Ixa, legendo, samo nastavi tako). Što se tiče drugih naslova, kod nas svatko ima svoj žanr. Ja sam odigrao TR serijal, brat MGS, a supruga Spyro i Crash. To nije sve, ali da ne nabrajam, aktivni smo igrači i kao što je jednom napisala Tanja, redovno ispunjavamo građansku dužnost kad nam god to posao dopusti. Veliki pozdrav cijelom timu i još bih rekao, u pravu ste, gospodine Reškovac, ima nas, ima.
Vaši
Zlatan, Adis, Alma i Damir iz Srebrenika.

SMS-poruka:

Reci ću sam 2 stvari i ASK 1:Dino Crisis 2 zasluzuje cenera. Chrono Cross je 9648659 puta bolji od FF7. Dal ce doc Pokémoni na PS 2i?by Mewtwo

Nema Pokemona dok Sony ima Digimone.

Bome, za ovu verziju nismo čuli. Čudni su putevi omiljenog nam nogometa, pa nas više ništa ne čudi. Posjetite nas i na našem ISS siteu (http//:issland.com). Drago nam je da se aktivno igrate i zabavljate, a za posjet ćemo vidjeti. Glavno da nas ima.

CIVILIZACIJA? JOŠ PITAŠ?!

Poštovani PSX-team
Pišem vam već nekoliko puta, što i nije toliko važno, nego bih vam htio čestitati na broju 29. Nogomanija, PES (who the .... is FIFA), DMC , FF , ICO i moj omiljeni junak - Spiderman. Što si ja kao ljubitelj (pisi-manijak) nogometa (Bayern Munchen), survivala, avantura te comica mogu više željeti? Dobro, možda jedino mir u svjetu i PS2 (oboje je zasad nemoguće). Dobro, dosta hvalospijeva, imam i nekih primjedaba. Prva je vaš stil ocjenjivanja.
O.K. nije loš, ali ipak tu i tamo nešto nedostaje. Ocjena za igrivost je potrebna, ali i za originalnost??? Naravno, svaka nova igra (skoro) ima neke inovacije, što je čini originalnom (ili originalnijom od drugih), ali nisu (smo) li sve klonovi Dooma, FF-a, RE-a, F1, GT... itd.
Razumijete! Iako se ovaj stil ustalio(?) i čitatelji na njega navikli, smatram da bi ocjene iz grafike, sounda iliti glazbe, atmosfere poboljšale pogled na igre jer ipak sve to utiče na cjelokupni dojam. Uzmimo Fifu. Iako je igrivost lošija nego kad medvjedi plešu tango, ipak je neki igrači (nepoznati su puti Božiji) vole baš zbog grafike i sounda, a ne joj dati jednostavno 5 ili 6 zbog " eto to vam je Fifa , nije loša bla bla, ma daj joj 5, idemo mi na ISS. Hej, nemojte me pogrešno shvatiti, ja ne volim Fifu, ali budimo objektivni... znate, neki samo prelete recenzije...
Možda biste mogli pitati čitatelje jesu li oni zadovoljni načinom ocjenjivanja... napravite anketu ili sl. Ipak, poboljšanja nikad dosta. I možda oni Gamesharkcodes ... nisu baš potrebni, ostanite kao i prije. Inače, rekao sam, broj je izvrstan.
Samo još nekoliko pitanja:
1) Kada će izaći Max Payne za PS2? Igrao sam ga na PC-ju, ludilo!!!
2) U jednom klubu sam naletio na Civilisation 2 pa bih pitao gosp. Reškovca je li dobra pošto nisam imao prilike da je zaigram?
Pored svega, svaka čast Reškovcu na posljednjem Matrixu - nisam se odavno bolje nasmijao ...Reškovac for President!!!
svima ostalima srdacne pozdrave
Alterego - Adnan Rešić iz Bihaća

Imaš pravo što se tiče ocjenjivanja, to je ionako stara tema oko koje se uvijek žustro raspravlja u uredništvu. Inače *Maksonju* očekujemo ovaj mjesec (pogledaj sliku s PS2 inačice), a o *Civilizaciji* uopće ne treba trošiti riječi - nabavi (bilo koji nastavak), igraj i reci zbogom društvenom životu.

SMS-poruka:

PRIJAVLJUJEM TESKI ZLOCIN: NETKO MI JE MAZNUO 29. (NEPROCITANI) BROJ PSX-A. DA SAM JA SUDAC I DA NAĐEM KRIVCA, OSUDIO BIH GA NA ELEKTRICNU STOLICU. HAJDE DA MI UZMU NESTO DRUGO, ALI NE PSX, NE PSX. OH GOD, WHY ME, WHY ALWAYS ME? by: Dexotic

Suosjećamo, makar je električna malo prebrza za takvu kaznu.

NOVI BROJ U PRODAJI

NOVI BROJ U PRODAJI

HACKER

OSVOJI

→ **Fallout i Fallout 2**

RPG KLASIKE ...
... U WHITE LABEL IZDANJU

OSVOJI →

MOBITEL
Panasonic Gd35

HACKER I ALEA VAS NAGRAĐUJU!!!

PROČITAJ

VIJESTI IZ SVIJETA IGARA

NAJAVE NAJNOVIJIH IGARA

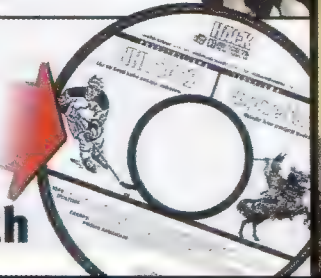
RECENZIJE NAJBOLJIH NASLOVA

TEST GRAFIČKIH KARTICA

Xbox IGRE KOJE ĆE GA PRODAVATIE

ODIGRAJ

NHL 2002
Empire Earth



HACKER MI IGRAMO ZA VAŠE DOBRO WWW.HACKER.HR

novosti

Posljednji je mjesec u godini, roditelji razmišljaju što će darovati djeci za blagdane, a igrači na što će potrošiti uštedeni džeparac, nije vrijeme za najave. Vrijeme je za reklamiranje novih naslova, a njih će ovaj mjeseca biti doista mnogo. Više nas vijesti očekuje početkom iduće godine, kad se velike tvrtke otrijezne od novogodišnjeg brojanja zarade i ponovno počnu gledati u budućnost. Ipak, uspjeli smo prikupiti poprilično broj zanimljivosti o Sonyjevim konzolama, tj. igrama koje ćemo na njima igrati u proljeće.

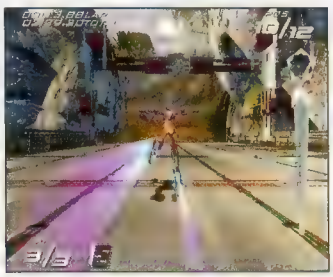
PIŠE Berislav Jozić

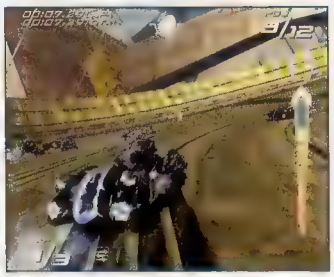
PRVE SLIKE IZ BROKEN SWORDA 3

Tijekom posljednjih nekoliko mjeseci programeri i dizajneri Revolution Softwarea radili su na novom nastavku poznatog avanturističnog serijala *Broken Sword: The Sleeping Dragon*. Iako rad još nije dovršen, čini se da smijemo tvrditi da su uspjeli originalne 2D-likove pretvoriti u 3D-modele bez gubitka njihove osobnosti. Ovo su prve slike "novog" lika Georgea, a sama igra sadržavati mnogo lokacija poznatih iz prvog dijela prikazanih na drugačiji način. Uskoro bi trebale biti objavljene i prve prave slike iz igre - znate gdje ćete ih prvi vidjeti.

INCOGNITO STUDIOS | KINETICA | PS2

TRKA S PREPONAMA





Dobro, ne baš s preponama, ali svakako s akrobacijama. Iako će kreatori popularnog *Twisted Metala* u ovoj igri staviti naglasak na brzinu, čini se da se još nisu odlučili kojom ćete je metodom prijevoza najlakše ostvariti - trčeći ili vozeći automobil.

Bilo kako bilo, i akrobacije će biti značajan element *Kinetice* - od salta i hodanja na rukama do skokova vozilima i okreta u zraku. O igri ne znamo mnogo, ali nije ni potrebno jer bi se uskoro trebala naći na tržištu pa ćete vidjeti i sami.

ANCO | KICK OFF 2002 | PS2

POVRATAK STAROG NOGOMETA

Kad budete ovo čitali, *Kick Off 2002* će već biti na tržištu, no to nije razlog da o njemu nešto ne napišemo. Remake legendarnog serijala nogometnih simulacija na PSone i PS2 donosi akcijski nogomet s pogledom odozgora, nešto što je u doba ultrarealnih 3D-simulacija već gotovo zaboravljeno.

Naravno, i u *Kick Offu* bit će vam ponuđene licencirane momčadi FIFA-e i njihovi igrači, ali je realnost ipak stavljena u drugi plan, težište je na igrivosti i jednostavnosti - tako da se čak i mlađi igrači mogu na brzinu navići na kontrole i uživati u igri. To opet ne znači da ovo neće biti nogomet za one starije - baš naprotiv! Pa svoje prve nogometne korake te su generacije napravile u starim inačica te igre. Uglavnom - naslov koji će svi voljeti.

Izvrsna prodaja Konamijevih hitova ▸ Prošlih je mjesec dana bili iznimno profitabilno za poznatu japansku tvrtku. Prvo je u Americi izašao nastavak popularnog survival horora Silent Hill 2 i u 30 se dana prodao u 650 000 primjeraka. Uz više od 350 000 narudžbi za europsku inačicu koja je izašla krajem studenog, Konami se mogao pohvaliti još jednim milijunskim naslovom za PS2.

Tekken 4 potvrden za ožujak ▸ Namco je potvrdio da će četvrti nastavak poznate 3D-tabačine na japansko tržište stići do ožujka. Otprilike istodobno bit ce lansirana još dva naslova: Xenosaga Episode 1 i simulacija baseballa cije ime zasad nije poznato. Od svih triju igri očekuje se dobra prodaja, a ponajviše od Xenosagae, za koju se predviđa više od 600 000 prodanih primjeraka u Japanu.

Odgoden Virtua Fighter 4 ▸ Kao što naslov kaže, PlayStation 2 inačica četvrtog nastavka jedne od najboljih 3D-tučnjava neće se pojaviti u veljači nego u ožujku 2002. Naravno, riječ je o inačici za američko tržište - ona za europsko nije ni bila najavljena, ali se nadamo da neće mnogo zakasniti.

Uskoro novo sniženje cijene PS2 konzole? ▸ U intervjuu danom Financial Timesu Kunitake Ando, Sonyjev predsjednik i CEO, objavio je da je Sony restrukturiranjem smanjio troškove i od kolovoza više ne gubi novac na proizvodnji PS2 konzola, što otvara put za "moguće sniženje cijene konzole u budućnosti".

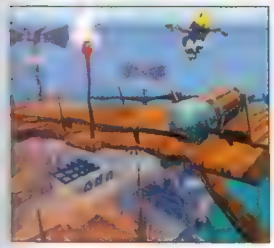
Fakultet za game-makere ▸ Umjetnički institut u San Franciscu objavio je da odsad nudi i poseban program za studente koji žele studirati izradu videoigara po imenu "Umjetnost i dizajn igara". Program će sadržavati stručne predmete poput tehnika animacije likova, dizajniranje nivoa i pisanje zapleta igre, ali i neke uobičajene predmete poput povijesti umjetnosti i komunikacije. Osim profesora, studenti ce imati prilike slušati stručnjake u izradi igara iz uspješnih izdavačkih i programerskih tvrtki pa ako želite čuti kako to radi npr. Hideo Kojima i jednog dana biti poput njega - novac u ruke i pravac San Francisco. Više na siteu www.artinstitutes.edu <http://www.artinstitutes.edu>.

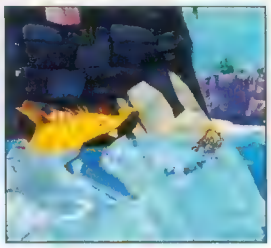
E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS...

SONY | JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY | PS2

MOŽE LI BOLJE OD CRASHA?

Čini se da može. Nakon što su lik s kojim su osvojili PlayStation prepustili drugoj tvrtki, programeri i dizajneri Naughty Doga smislili su novi - zapravo dva. Jak i Dexter postat će novi miljenici ljubitelja arkadnih avantura. Ova je igra prava mješavina žanrova - avantura, platformska igra i arkada u jednom. Ali, sve to i još više mogli ste pročitati u našoj najavi prije nekoliko brojeva. Sada pogledajte nove slike i vjerujte nam na riječ da će upravljanje Jakom (Dexterom ne možete upravljati, on je tu tek iz zabave) biti precizno i ugodno, a svjetovi kojima ćete se kretati golemi, detaljno nacrtani i modelirani te naseljeni velikim brojem različitih i inteligentnih kreatura. Igra bi se trebala početi prodavati diljem svijeta 11. prosinca, pa ćete se u sve rečeno moći i sami uvjeriti.

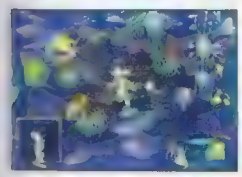


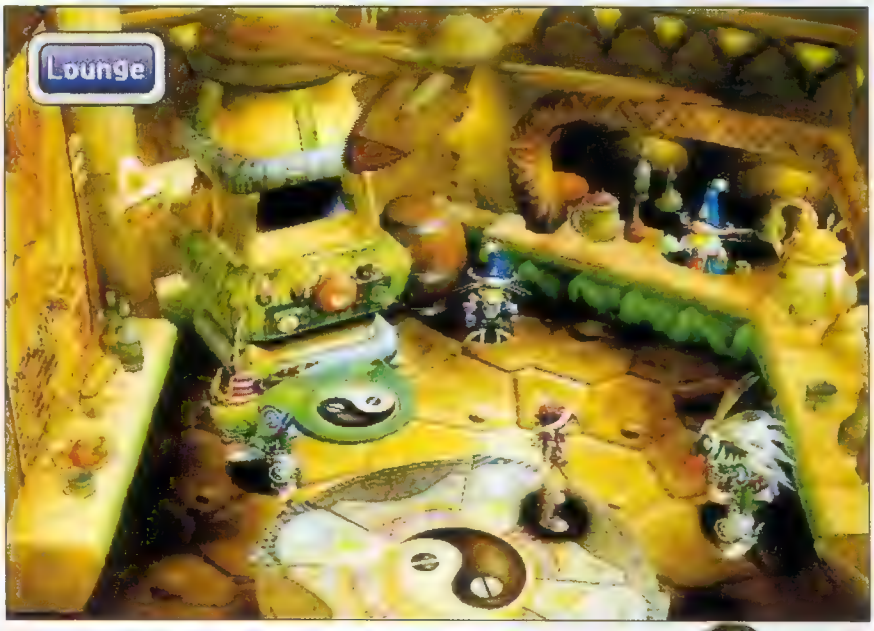


UBI SOFT | JADE COCOON 2

S TVRDIM DISKOM ILI BEZ NJEGA

...ce nastavak *Jade Cocoona* koristiti tvrdi disk (ako ...ate u svom PS2), sigurni smo da će ga mnogi ...grati i bez njega. Učitavanje će možda biti malčice duže, ali nema veze - ovakva se igra ne propušta. Prvi dio zanimljivog RPG-a u kojem igrač može uzgajati čudovišta dobro je prošao u Japanu i Americi, a ne sumnjamo da i dvojka neće ...ti lovorike - čim smo vidjeli ove slike. Uz ...alne ljepote, moći će se pohvaliti i kvalitetno digi...iziranim govorom te likovima čije je kretanje usnica ...elosti sinkronizirano s riječima koje izgovaraju. ...no se bolje nego kod naših pjevača.





JAMES BOND 007 ... IN AGENT UNDER FIRE...

KONAMI | METAL GEAR SOLID 2 | PS2

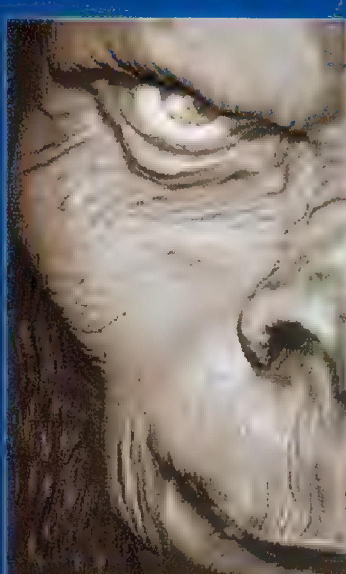
DVOJKA STIŽE U VELJAČI, A TROJKA?

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty je tek prije nekoliko tjedana stigao na američko tržište i - naravno - izazvao maniju kupovanja. Konami se dobro pripremio - u trgovine je isporučio milijun primjeraka, što najvjerojatnije neće biti dosta jer prema nekim glasinama već ih je unaprijed naručeno više od 2 milijuna. No, nama najzanimljivija vijest je ona o datumu izlaska europske inačice igre - 22. veljače 2002. Čekajte, ima još! Hideo Kojima, koji se u posljednje vrijeme nije često pojavljivao u javnosti, dao je opširan intervju u kojem je, između ostalog, rekao da smatra da se *Metal Gear* mora nastaviti u nekom obliku. Nažalost, rekao je i da je vrijeme da ulogu redatelja preuzme neko drugi. Izjavio je i da će američka inačica biti siromašnija za neke bonuse i tajne jer je njezina izrada požurivana. Japanska će pak ipak imati sve planirane elemente, a vjerujemo da se to odnosi i na europski *MGS2*.

SPOILER! SPOILER! SPOILER! SPOILER! SPOILER!
Iako još nismo igrali američki *MGS2*, možemo vam odati jednu tajnu, ali pazite - to je u igri trebalo biti iznenađenje, pa ako nastavite čitati dalje, izgubit ćete djelić užitka. Spremni? Dakle - prvi dio igre, onaj sa Snakeom na tankeru, vrlo je sličan demou, ali ubrzo nakon toga preuzimate kontrolu nad jednim novim likom! Dovoljno za sada? Ah, kad će veljača!...

MOŽETE LI BOLJE OD CHARLTON HESTONA?

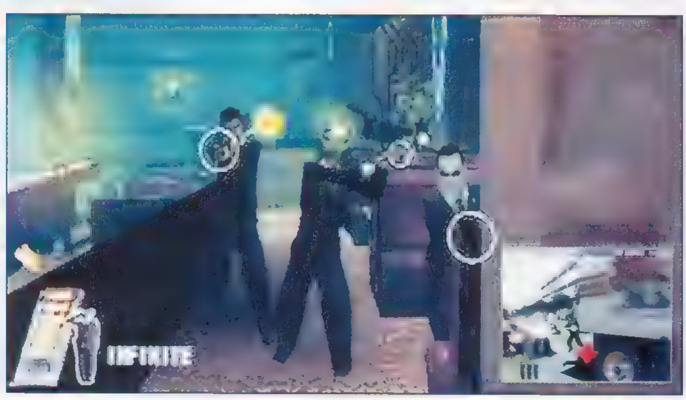
Ako mislite da m[illegible]



KONAMI | POLICE 911 | PS2

PAZI, MIRKO, METAK!

Nova konverzija s arkadnog automata koju će Konami izdati koncem ove godine ili početkom iduće na PlayStationu 2 daje sasvim novo značenje terminu "izbjegavanje paljbe". Naime, vaše će se kretnje prenositi u igru pomoću malog senzora kretanja pričvršćenog za glavu - tako ćete se moći stvarno saginjati da napunite pištolj i izbjegnete protivničke metke. Iako igra na arkadnom automatu koristi svjetlosni pištolj, Konami iz nekog čudnog razloga za PS2 inačicu razvija poseban kontroler s trackballom kojim ćete gađati nevaljalce - ovaj put to su pripadnici Yakuze koji iz nepoznatog razloga imaju nešto protiv vas. Možda zato što se oblačite u plavo?



COLIN 3 - NAJREALNIJE OD SVIH!

...ko smo o *Colin McRae Rallyju 3* ...već pisali, doznali smo još neko-...ko zanimljivih vijesti koje bismo ...tjeli podijeliti s vama. Sigurno će i ...as oduševiti činjenica da ...e treći nastavak ...ajbolje simu-...je reli ...žnje na PlayStation 2 donijeti dosad najrealnije modele automobila. Colinov ford focus RS world rally bit će sastavljen od oko 13 000 poligona te ponijeti tu laskavu titulu. Riječ je o 16 puta više poligona - što znači i 16 puta više detalja - nego u *Colin McRae Rellyju 2*. Osim što će automobil biti realniji nego ijedan dosad, velika će pozornost biti posvećena izgledu i kretnjama likova. Tako ćete moći vidjeti kako se Colinove ruke kreću dok mijenja brzinu i okreće upravljač ili kako se njegov suvozač Nicky Grist hvata za rukohvat kad se automobil zanese ili udari u nešto. Uživajte u novim slikama, a mi ćemo se potruditi prikupiti još vijesti o ovoj igri koju, vjerujem, svi čekamo s istim oduševljenjem.

VIVENDI UNIVERSAL | MALICE: A DARK AND COMIC FIERY TALE | PS2

DEMONSTRACIJSKA IGRA X-BOXA NA PS2

...a na prvi pogled sasvim obična 3D ...ska avantura stekla je slavu kad ju je ...Gates iskoristio da na CES sajmu prvi ...prikaže grafičke mogućnosti X-boxa. ...čini se da one nisu mnogo veće od ...PlayStationa 2, jer ćemo istu igru dogodine moći igrati i na našim konzolama. Zasad se o njoj malo toga zna: imat će vrlo šarmantne i detaljno mod...ne likove te će vjerojatno biti namije...ena mlađem uzrastu igrača iako će se ...eznim vizualnim kvalitetama sigurno div...

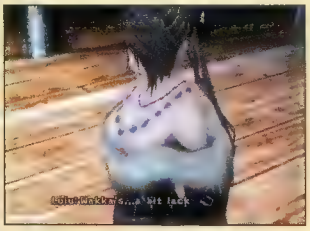
ŠUŠU

O čemu se šuškalo prošli mjesec u PSX -svijetu i što mi mislimo o tome...

Čuo sam da se neki Rusi ubijaju zbog Final Fantasyja - što je to bilo?

⊗ *Pa nije baš da se ubijaju zbog FF-a. Naime, nakon nekoliko nerazjašnjenih samoubojstava tinejdžera ruska policija istražuje moguću povezanost s videoigrama. Prema njihovim informacijama, neki od mladih samoubojica (djevojke i dječaci od 13 do 15 godina) bili su fanovi poznatog RPG-serijala, pa policija ispituje čak i mogućnost da se unutar igre nalaze poruke koje mlade navode na samoubojstvo. Imate li vi želju dignuti ruku na sebe? Nisam ni mislio.*

Kad ono stiže Final Fantasy 10?



⊗ *E to je diskutabilno. Naime, američka je inačica bila najavljena za siječanj, dok je europska trebala stići ubrzo nakon toga. No, na nekim web stranicama na kojima se igra može naručiti sada stoji informacija da će isporuka biti već u prosincu (naravno, američke inačice). Square EA još nije službeno potvrdio da je datum promijenjen, ali je rečeno da bismo igru "mogli vidjeti prije kraja godine".*

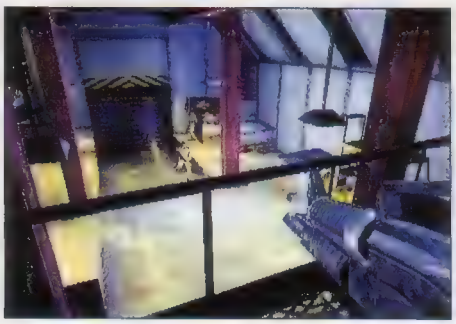
SONY CORPORATE

SEGINI GUBICI - U SKLADU S OČEKIVANJIMA

Unatoč objavljenom gubitku od 169 milijuna dolara u prvom polugodištu ove fiskalne godine, Sega Corporation smatra da je na dobrom putu. Pa kako i ne bi kad je gubitak objavljen prošle godine iznosio čak 424 milijuna doalra. Tvrtka planira kraj fiskalne godine (koja završava s ožujkom 2002.) dočekati s 122 milijuna dolara gubitka, a iduće ponovno krenuti u pozitivnom smjeru. Za tako loš saldo krivi su gubitci od investicija kojih se Sega polako rješava, dok joj profit donosi proizvodnja i prodaja igara - polje kojem se ta tvrtka odlučila posvetiti svom snagom. Kako bi pojačala svoju snagu na tržištu, Sega je odlučila kupiti još nekoliko programerskih studija u skoroj budućnosti, koji će joj pomoći da učvrsti svoj nastup na tržištu igara za konzole, arkadne strojeve i različite ručne uređaje.

REKORDNI PRIHOD ZA INDUSTRIJU IGARA

Nakon što je u prvih devet mjeseci 2001. industrija videoigara ostvarila prihode od oko 5 milijardi doalra, tržišni analitičari s pravom predviđaju rekordni iznos prihoda do kraja godine. Naime, 9-mjesečni prihod za 34 % je viši od onog ostvarenog u istom razdoblju prošle godine, a u njega nisu uračunati prihodi ostvareni izlaskom na tržište Microsofotovog X-boxa, Nintendovog Game Cubea i hit naslova za PlayStation 2 *Metal Gear Solid 2*. Dosadašnja rekordna godina u industriji videoigara bila je 1999., kad je ostvarena 6,1 milijarda dolara prihoda, iznos koji će do kraja ove godine sigurno biti premašen.



NOVALOGIC | **DELTA FORCE: URBAN WARFARE**

JOŠ JEDNA KONVERZIJA FPS-A

Za razliku od *Quake 3* ili *Unreal Tournamenta*, *Delta Force* ćemo moći zaigrati na PSone konzoli. Riječ je o igri čija se četiri nastavka već nekoliko godina izvrsno prodaju na PC-ju, pa će NovaLogic pokušati ostvariti isti uspjeh i na PSoneu.Naime, posebno za tu inačicu programerski studio Rebellion razvija nove rutine umjetne inteligencije, nova oružja i zanimljive misije. Ovaj možda posljednji kvalitetni FPS za PSone naći će se na tržištu početkom iduće godine i uopće ne sumnjam da neće dobro proći u sveopćoj suši igara za starog sivonju.

CAPCOM | **RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA** | PS2

POTVRĐEN IZLAZAK PS2 INAČICE!

Nakon podužeg nagađanja i različitih poluvijesti, Capcom je konačno dao službenu izjavu o izlasku ove igre na PlayStationu 2. Kao što znate, riječ je o FPS-u na temu poznatog *Resident Evila* koji se već neko vrijeme igra na japanskim arkadnim strojevima, a sada ćemo ga moći zaigrati i mi na našim konzolama. Ponajprije namijenjen igranju Namcovim svjetlosnim pištoljem guncon 2, *Survivor 2* će se moći igrati i običnim dual shockom. Kao i u *Code Veronica 10*, igrač će kontrolirati Claire Redfield ili Stevea Burnsidea, a iako neće biti moguće igranje udvoje, ako vam igra bude preteška, možete je igrati s računalnim partnerom. Cilj igre bit će bijeg s Rockfort Islanda, a na tom putu susretat ćete se s bossovima iz originalnog survival-horora i morati pronalaziti ključeve za

zaključana vrata, ali nećete morati rješavati zagonetke po kojima je *Resident Evil* serijal poznat. Ono po čemu su *Resiji* najpoznatiji

su zombiji, a njih će i ovaj put biti u velikim količinama. Pripremite se za proljeće, kad počinje novo uništavanje živih mrtvaca.

Sony o X-boxu - PS3 na vidiku? ▸ Nakon što je 15. studenog u prodaju krenuo najveći konkurent PlayStationa 2 - Microsoftov X-box - Kunitake Ando, Sonyjev predsjednik i CEO, iznio je svoje mišljenje o tome kako će to utjecati na tržište. Po njemu, PlayStation 2 ce ostati kralj videokonzola, što potvrđuju i tržišni analitičari - njihovi proračuni pokazuju da ce 2004. u svijetu biti oko 34 milijuna Sonyjevih konzola i oko 20 milijuna Microsoftovih. Ipak, Ando smatra da bi X-box svojom tehnološkom snagom mogao ubrzati životni ciklus videokonzola. Trenutačni životni vijek koji za svoju konzolu predviđa Sony je 5 godina, ali bi X-box mogao potaknuti Sony da nasljednika PS2 izda i prije nego što je bilo planirano. To bi moglo značajno utjecati na povećanje troškova proizvodnje konzola jer tvrtkama obicno treba oko 3 godine prodaje da vrate novac uložen u razvoj hardvera. Također je obznanjeno i da je razvoj PlayStationa 3 vec počeo. Sony je sa svojim partnerima Toshibom i IBM-om zajednički uložio 400 milijuna dolara u istraživanje tehnologija za novu konzolu. Proizvodnja procesora za PS3 trebala bi početi 2004., a bit ce riječ o čipu čiji će se dizajn "značajno razlikovati od svih procesora dosad".

Sony povecava proizvodnju PS2 ▸ Nedavno je u jednom intervjuu Kaz Harai, CEO Sonyjevog američkog ogranka, izjavio da tvrtka kani povećati proizvodnju PlayStation 2 konzole kako bi zadovoljila potražnju u vrijeme blagdana. Proizvodnja američke inačice PS2 ce biti povećana s 1,8 milijuna na mjesec na 2 milijuna - što je jednako brojki koju je japanska inačica vec odavno dostigla. Ipak, Harai je rekao da neće biti nikakvih promjena u cijeni. Trenutačno je u svijetu prodano oko 20 milijuna konzola, a Kaz Harai ocekuje da će ih do ožujka 2002. godine u Americi biti isporučeno 10 milijuna.

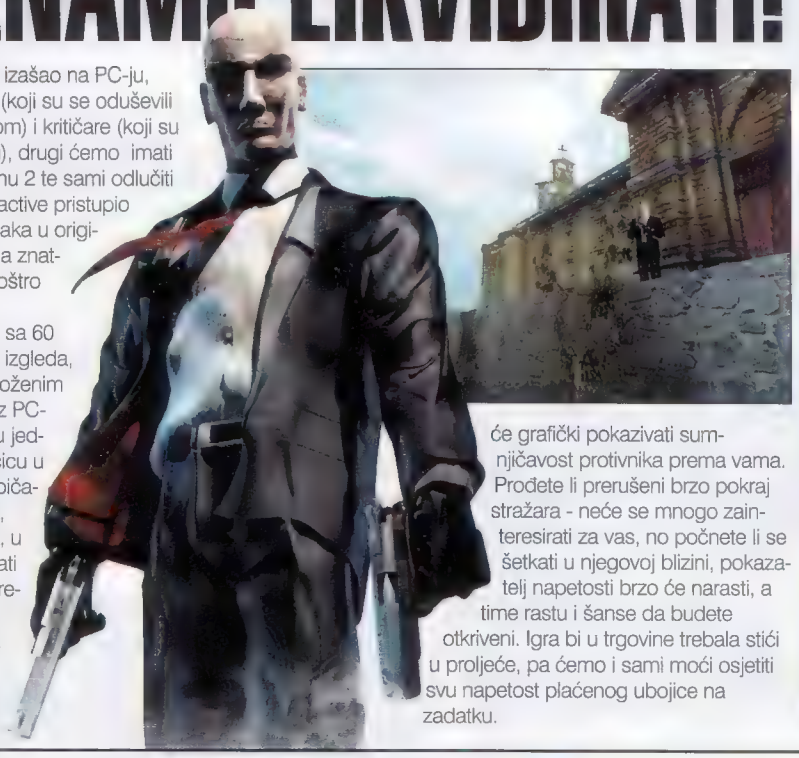
Bye-bye Bleem ▸ Tvrtka Bleem, proizvođač najpoznatijeg emulatora PlayStationa za Windows i MacOS, službeno je ugašena. Nekoliko sudskih tužbi i nagodbi sa Sonyjem (koje su Sony stajale oko 10 milijuna dolara) iscrpilo je financijske resurse te male tvrtke, a njen predsjednik i osnivač David Herpolsheimer razočarano je zaključio da je neće više pokušavati reorganizirati te ponovno prodavati Bleem pod drugim imenom.

E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS...

EIDOS HITMAN 2: SILENT ASSASIN PS2

I MI ZNAMO LIKVIDIRATI!

Nakon što je prvi nastavak, izašao na PC-ju, podijelio tržište na ljubitelje (koji su se oduševili atmosferom i vizualnim stilom) i kritičare (koji su popljuvali kontrole i kameru), drugi ćemo imati priliku vidjeti i na PlayStationu 2 te sami odlučiti u njegovoj kvaliteti. IO Interactive pristupio je ispravljanju uočenih grešaka u originalu, stoga *Hitman 2* izgleda znatno bolje. Prepuna detalja i oštro ocrtanih objekata, ova se pucačina konstantno kreće sa 60 sličica u sekundi, a kako to izgleda, možete i sami vidjeti na priloženim slikama (koje su, doduše, iz PC-inačice, ali autori obećavaju jednaku kvalitetu i za PS2-inačicu u TV rezoluciji). Osim već uobičajenih ciljeva za igre tog tipa, dobar ćete se dio vremena, u ulozi Silent Assasina, skrivati od stražara ili ih pokušati prevariti različitim maskama i prerušavanjima. Zbog toga je u igru ubačen poseban "tension system" (u prijevodu "sustav napetosti") koji



će grafički pokazivati sumnjičavost protivnika prema vama. Prođete li prerušeni brzo pokraj stražara - neće se mnogo zainteresirati za vas, no počnete li se šetkati u njegovoj blizini, pokazatelj napetosti brzo će narasti, a time rastu i šanse da budete otkriveni. Igra bi u trgovine trebala stići u proljeće, pa ćemo i sami moći osjetiti svu napetost plaćenog ubojice na zadatku.

JVC

PANZER FRONT BIS

DRUGI TENKOVSKI ODRED

Iako prvi *Panzer* nije postigao svjetsku slavu, čini se da se dovoljno dobro prodao da JVC pristupi proizvodnji nastavka. Ima tu logike - s obzirom na smanjeni broj igara za PSone. *Panzer Front Bis* ima dobre šanse da ostvari veći uspjeh od originala. Da bi im to uspjelo, programeri su igru dodatno doradili - po već standardnoj shemi. *Bis* će imati unapijeđenu umjetnu inteligenciju, više misija (više od 35), više tenkova (više od 40) i više lokacija (preko nekoliko). Uglavnom - svega više Naravno, i grafika bi trebala biti usavršena, a najzanimljivij dodatak svakako je constructivni mode u kojem možete dizajnirati vlastitu misiju, grdosiju i misije za nju. Ako vas Hrvata želja da se u "svom tenkovu" nerušete u najvećim tenkovskim bitkama Drugog svjetskog rata, prpite se do proljeća.

PSX NA KIOSCIMA POČETKOM SIJEČNJA

SONY CORPORATE

ODLUČILI SMO RUBRIKU O POSLOVNOM ASPEKTU VIDEOIGARA PROŠIRITI NA SVE TVRTKE KOJE SUDJELUJU NA TOM TRŽIŠTU. ŽELITE LI ZNATI ŠTO VELIKI IGRAČI RADE S DRUGE STRANE ŠARENIH IGARA - OVO JE ZA VAS.

THQ KUPUJE RAINBOW STUDIOS

THQ je objavio da je poslao pismo namjere o kupnji Rainbow Studiosa. Prema ugovoru, promjena vlasništva će se odvijati tako da će Rainbow Studios u cijelosti prijeći u vlasništvo THQ, za što će veća tvrtka dioničarima Rainbow Studiosa izdati otprilike 1,000,000 dionica. Rainbow Studios je autor mnogih poznatih igara poput *ATV Offroad Fury* i *Tiger Woods PGA Tour 2000*, a trenutačno razvija nekoliko kvalitetnih naslova, od kojih su najznačajniji *Mat Hoffman's Pro BMX 2*, *Star Wars Racer Revenge: Racer 2* i *Splashdown*. Iako je THQ odbio išta komentirati prije nego prijenos vlasništva bude u cijelosti dovršen, predviđa se da će se razvoj spomenutih igara nastaviti bez većih izmjena u najavljenim datumima izlaska.

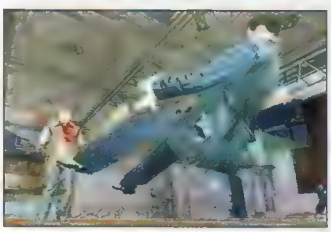
SQUARE U GUBICIMA

Poznati autori i izdavači *Final Fantasyja* objavili su izvještaj o financijskom rezultatu prvog polugodišta ove financijske godine (travanj-listopad 2002.). Kao što se i očekivalo, slab uspjeh filma Final Fantasy The Movie uzrokovao je gubitke koji su se popeli na čak 3 milijarde jena (oko 24,6 milijuna dolara). Gubitke je djelomično smanjio prihod od 2,5 milijuna dosad prodanih primjeraka igre *Final Fantasy 10*, a Square očekuje da će dodatnu zaradu ostvariti izdavanjem igre na američkom tržištu, kao i izlaskom *All Star Pro Wrestlinga 2* i *Kingdom Hearts* za PlaStation 2.

TAKE 2 MAX PAYNE PS2

PRVE PRAVE SLIKE SU TU!

Čak i ako nikad ne igrate igre na svom PC-ju, vjerojatno ste čuli za *Max Payne*, krvavu pucačinu koja je pomela tržište prije nekoliko mjeseci. A kako čitate PSX, vjerojatno znate da stiže i na PlayStation 2. Sad možete vidjeti i kako će izgledati. Morate priznati da slike izgledaju jednako "noir" koliko i priča o policajcu protiv kojeg su se okrenuli svi - od donedavnih kolega iz policije do mafije i svekolikog ološa iz newyorškog podzemlja. A da biste stvarno osjetili da ste u gradu nedavno pogođenom zrakoplovima, dizajneri igre (inače Finci) prenijeli su u igru slike i audiovideo zapise s mjesta događaja. Na igru ćemo još malo pričekati, naime, trebala je izaći jesenas, ali je dosad već nekoliko puta odgađana. No, dobre igre vrijedi čekati.



3DO JONNY MOSELEY MAD TRIX PS2

SKIJAJTE RIMSKIM ULICAMA!

Ove će zime na naše konzole stići više različitih zimskih sportova, ali simulacija skijanja *Mad Trix* bit će posebna zbog nekoliko elemenata - kao prvo, nije toliko bitno stići prvi koliko izvesti što više što atraktivnijih akrobacija, a kao drugo, staze kojima ćete voziti prolaze poznatim gradovima kao što su San Francisco, Las Vegas ili Rim. Bit će to nešto kao *Tony Hawks* na snijegu jer, osim kreiranja vlastitih likova, moći ćete zaigrati i u ulozi Jonnyja Moseleya ili Tannera Halla - svjetski poznatih akrobatskih skijaša. Poznatiji iz tog dvojca, po kojem je igra i nazvana, iduće će godine predstavljati Ameriku na Zimskoj olimpijadi, a prije četiri godine u Naganu je osvojio zlatnu medalju u disciplini freestyle mogul. Osvajač je mnogih drugih titula u akrobatskom skijanju, izazvao je pravu malu revoluciju u ovom sportu unijevši nove elemente, a jedan od njih je i njegov specijalni skok '360 mute grab' koji ćete i sami moći izvesti u igri.

WESTWOOD STUDIOS | PIRATES - THE LEGEND OF BLACK KAT | PS2

AHOJ, JEDRO NA VIDIKU!

U veljači ćemo biti zauzeti štednjom za *MGS2* (vidi vijest o Konamiju), a izaći će toliko zanimljivih igara. Jedna od njih nedavno je promijenila ime - iz *Pirates of Skull Cove* u *Pirates: The Legend of Black Kat*. Prema riječima izdavača, željeli su naglasiti važnost lika - gusarice Katarine poznate pod nadimkom Black Kat (iliti po naški Mrka Kata). Njezina potraga za zlatom i zlim gusarima bit će tema igre u kojoj će igrač upravljati različitim manjim ili većim jedrenjacima te ovladavati vještinom mačevanja na njišućim palubama. Ova zanimljiva akcijska avantura trebala bi istodobno izaći i na PlayStationu 2 i na X-boxu iako se trenutačno radi samo PS2 inačica jer programeri smatraju da će im za X-box inačicu trebati manje vremena. Vidjet ćemo.

Srednjovjekovna bajkovita saga s nimalo srednjovjekovnom ljepoticom? Pa još jaši zmaja?! Dajte, dajte, može i bez zmaja, evo, ja ću ga glumiti... PIŠE Jova Reškovac Zmaj

Drakan The Ancients' Gates

DRAKAN THE ANCIENTS' GATES

proizvođač SURREAL
izdavač SCEE
datum izlaska KAD LIŠĆE ZAZELENI, PTIČICE ZACVRKUĆU...
žanr ARKADNA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION 2, PC

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

Eh da, bilo je to daleke 2000., ako se dobro sjećam, a sjećam se ko jučer. Na PC je stigla ljepotica koja je trebala zamijeniti Laru, ali, s obzirom da razgovaramo o dalekoj prošlosti, nešto se s njome zbilo pa joj to nije uspjelo.

Iako se ne sjećamo igre na PC-ju, ljepotica na sajmu u L.A.-u je dobro izgledala, a kamaradima novinarima je to bilo najvažnije. Igra je poslije doživjela blagi fijasko pa nije ostala upamćena ni po čemu. A trebala je. Barem po zmaju.

No, neustrašivu ekipu iz američkog programerskog tima Surreal ništa ne može pokolebati u njihovoj nakani. Ako razmaženo PC-jaško tržište ne želi njihovu Rynn, pokušat će na PlayStationu 2 pod pokroviteljstvom moćnog Sonyja, i to ne ušminkanim izdanjem već gotove igre, nego potpuno novim nastavkom koji bi trebao ugledati lasere naših konzola već idućeg proljeća.

LARA, KAKVA LARA?!

Što bi nam novo trebala donijeti igra koja po viđenom prethodniku izgleda kao rasna arkadna avantura poput *Tomb Raidera* ili *Soul Reavera*? Bit će to neka mješavina svih spomenutih avantura s upečatljivom heroinom koja će se, za razliku od Lare, služiti kako oružjem, tako i različitim čarolijama. Rynn izgleda vrlo dobro, hvala na pitanju, čak su i neki detalji (detalji?!) smanjeni i pristojniji u odnosu na Larine (Bože, zar ja tako pričam...). Dosta usporedbi! Najviše nam ide na živce kad se cure uspoređuju. Zato više ni riječi o Lari, ni riječi, jer Rynn bi mogla biti sve ono što je Angelina Joli nepovratno uništila. Odsad pa nadalje bit će riječi samo o gospođici Rynn koja ne treba usporedbe jer najviše govori sama za sebe. Uostalom, pogledajte slike.

30% borbe i 70% avanture trebalo bi nas prilično dugo zadržati ispred ekrana

Za razliku od srednjovjekovnih igara *Onimusha* i *Soul Reaver*, *Drakan* se oslanja na zapadnjačku mitologiju i magiju, s dodatkom univerzalnog zmaja, lika koji bi trebao biti najoriginalnija stvar u igri.

RYNN I AROKH

Upravljajući s Rynn, može se shvatiti kamo je otišla tehnologija. Pogled iz trećeg lica, sleđa, i Rynn koja

MALO O IZGLEDU

Kako se programeri potrudili oko gameplaya govori i činjenica da će svaki lik imati individualne značajke i emocionalna stanja (hm, da...) koja će se ogledati na njihovim licima. Kako će to izgledati, vidjet ćemo, već smo se naslušali takvih obećanja, ali animacije koje smo vidjeli, baš kao i grafika doista obećavaju. Neka samo dečki rade, zadovoljni smo napravljenim u ovoj fazi.

STATISTIKA

Već spomenuta dužina igre ugodno nas je iznenadila. Igrači će moći kumarati po petnaest velikih nivoa ispunjenih i avanturicama sa strane koje neće morati završiti, ali će se zacijelo odraziti na daljnji tijek igre. Zabavljat će se po pustinjama, pećinama, srednjovjekovnim dvorcima i planinama. Rynn će moći iskušati 50 vrsta oružja, 30 različitih magija, 24 vrste lukova i strijela, a borit će se protiv 39 različitih čudovišta. Ne bismo im bili u koži.

ŠTO OČEKUJEMO

- **NOVU HEROINU**, koja će dimenz... osobinama zasjeniti prethodne
- **ZRAČNE DVOBOJE** na zmaju, baš kao u Plaćeniku
- **DOBAR IZGLED** (mislim grafički...)
- **DUHOVITE DIJALOGE** i zgodne misije
- **MA DOBRU ZABAVU**, što bismo više očekivali!?

Nadamo se da će novi *Drakan* biti uspješniji nego što je bio na PC-ju

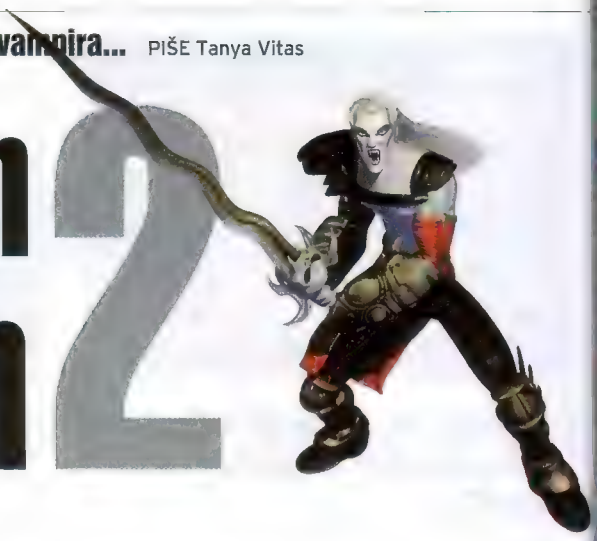
se kreće i šora s velikom fluidnošću i elegancijom. Kamera je još uvijek dovoljno pokretljiva da bi se vidjeli i kutovi koji nam baš nedostaju u ovakvim igrama. No, u borbi upravljanje se mijenja i Rynn će pritiskom na R2 zalokati neprijatelja i tući po njemu sve dok ne ispusti dušu. Vjerojatno nam neće biti dosadno udarati po protivnicima jer će Rynn imati svu silu komboa koje će biti gušt gledati, tako barem kažu u Surrealu. A oni to valjda najbolje znaju. Kad nam dosadi obično udaranje, bit će nam ponuđene magije. Ono što vidite u donjem desnom kutu ekrana je količina mane koju Rynn troši na magije, dok je u lijevom kutu pokazatelj zdravog i čistog tijela (i duha, pretpostavljamo).

Rynnin partner i drug po oružju u ovoj je igri zmaj Arokh. Ima čudno ime, ali je vrlo simpatičan, vidjet cete. Arokh u zraku izvodi različite kerefeke i osim što je nosi na svojim leđima, fura se na MIG 31, što i dokazuje svojom upravljivošću. Ako se obistine najave, neprijatelje u zraku Arokh će zalokirati i ispaliti plamenu raketu u njihovom pravcu. Ne'š ti toplinskog navođenja! Ali u kombinaciji Rynninih magija i Arokhovih vatrenih lopti, taj bi dvojac mogao postati punopravni član protuterorističkog saveza objedinjavajući ljepotu i snagu slobodnog svijeta. Prekrasno!

Duhovit i ne prekratak, novi-stari *Drakan* mogao bi unijeti živost u žanr arkadnih avantura, onu koja nam je nedostajala kad je ona čija ime nećemo spominjati posustala. Pa sretno im bilo! Rynn i Arokh baš su simpatični! ⊗

Vani je kmica i opaka hladnoća, a ja mrtva hladna izigravam vampira... PIŠE Tanya Vitas

Legacy of Kain Blood Omen 2



LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

proizvođač CRYSTAL DYNAMICS
izdavač EIDOS
datum izlaska ZIMA 2001.
žanr VAMPIR SAM JA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION 2, XBOX

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

Kad malo bolje razmislim, te je daleke '96. sve bilo manje-više isto kao danas. Bilo je, doduše, tu i tamo kakvih razlika u boji omiljene konzole, no to je sve. I baš je te '96. svjetlo dana ugledala igra *Legacy of Kain: Blood Omen*. Mračna i stravična priča o vampiru Kainu.

...I NEK' GOZBA POČNE...

Prošlo je četiristo godina otkako je Kain prokleo svijet u prvom *Blood Omenu*, a potom odlučio zavladati njime da bi se na kraju i žrtvovao za nj.
S obzirom na dojam koji je ostavljao, vjerujem da ga se i danas sjećate. Nastavak nam donosi priču koja se uglavnom nadovezuje na spomenuta zbivanja, pa će praćenje radnje biti znatno lakše (barem starim igračima).

NEKI NOVI KLINCI...

Nekad moćni Kain, koji je vladao zemljom Nosgoth vampirskim hordama, ostao je bez svojih moći, a braću su mu pobile mistične prikaze. Da bi se osvetio i vratio vlast, morat će se sukobiti s vojskama križara i legijama demona, a na površinu će isplivati stravična zavjera koja se nadvila nad njegov svijet.

Falatibože da je ljeto iza nas... i pitam te ja koji je panj izmislio crnu radnu obleku

Legacy of Kain: Blood Omen 2 je 3D akcijska avantura u trećem licu koja vas vodi golemim, vrlo detaljnim 3D-prostorima. Preuzevši ulogu vampira Kaina, rješavate zagonetke, istražujete, borite se s protivnicima, a ponekad morate biti i dobar strateg. Svakim se uspjehom vraća dio starih moći, prijeko potrebnih u idućim zadatcima. Kako vam se bude povećavala snaga, i vi ćete se sve lakše nositi s jačim i inteligentnijim protivnicima. Napredujući, uživat ćete u mnogim animacijama koje otkrivaju povijest Nosghota i vašu ulogu.
I vašim će se sposobnostima posvetiti iznimna pozornost. Uostalom, nemaju li vampiri oduvijek sposobnosti o kojima obični smrtnici mogu samo sanjati? Dakako, Kainove će biti još veće i izraženije (umijeće prikradanja i kretanje - skakanje - po zidovima). Velika je pozornost posvećena i izgledu novih neprijatelja, ali i njihovoj snazi. Osim toga, bit će otporniji i na vaše napade (počnite s laganim

PS2 vs. Xbox

Samo nekoliko mjeseci nakon što se *Legacy of Kain: Blood Omen 2* pojavi na PS2 konzoli, moći ćemo ga zaigrati i na X-boxu. Obećavaju da će biti jednako kvalitetan i da će nam u njem pokazati vrhunske mogućnosti i snagu te konzole...

ČEŠNJAK, KOLAC ILI NEŠTO TREĆE

Hm, o tome bi se moglo raspravljati do besvijesti. Moj je izbor sveta vodica jer se odmah mogu pratiti učinci na licu i ostalim dijelovima dotičnog krvopije. Češnjak je zdrav: smanjit će vam masnoću u krvi, što je dobro za vaše zdravlje, ali i za zdravlje šimširimšiša kojem ste sudbinom predodređeni. Glogov je kolac i više nego učinkovit, ali u današnje su vrijeme moderne majušne torbirbirgice pa je stoga prilično nepraktičan. Raspelce stane baš svugdje, a najjednostavnije je objesiti ga oko vrata i mahati njime ispred nosa svakoj sumnjivoj spodobi.U svakom slučaj, izbor prepuštam vama.

konzoli, jer će, kažu, biti savršena, nešto dosad neviđeno. Kažu da će i mračni Kainov svijet biti obrađen do najsitnijih pojedinosti i da će posebna pozornost biti posvećena baš tim sitnicama koje proizvođači tako često bezrazložno zanemaruju. A svi PS-frikovi dobro znaju koliko te "neprimjetne" stvarčice mogu povećati užitak igranja. Što reći na kraju balade? Strpite se još malo, odmorite oči i ruke, hranite se zdravo i odmarajte živce... Ubrzo će stići Kain, a onda nema predaha... ⊗

ŠTO OČEKUJEMO

- **DETALJE** - Obećavaju dosad najbolju grafiku na PS2
- **POKRETE** - Koreografiji pokreta tijekom igre, posebice tijekom borbi, posvećena je, kažu, posebna pozornost
- **PRIČU** - Iznimno zanimljivu priču koja će i one najzahtjevnije prikovati uz ekran
- **SPOSOBNOSTI** - Supernatprirodne sposobnosti glavnog lika (novi pokreti, umne i fizičke sposobnosti)
- **ATMOSFERU** - Poprilično realnu, mračnu i stravičnu

Ovako stravičnih scena nema ni u Segalovim filmovima, a moja se mama pita di je nestao sav češnjak iz špajze...

treningom da ne bi poslije bilo nismo znali). Naravno da je igra prepuna koljačine i krvi, ta riječ je o vampirima, njihovoj prehrani i želji za opstankom. Ne može se reći da se u bilo čemu pretjeralo, pak je to turbo scary igra koja zahtijeva mnogo još strašnijih dodataka - bez lokava krvi, stravične atmosfere i neprijatelja to jednostavno ne bi bilo to.

...A OČI KO MANDARINE...

Na grafiku se ni u prvom nastavku nismo mogli požaliti, a kamoli u novome, rađenom na novoj i boljoj

Superjunakinja poput Jamesa Bonda, atraktivne lokacije, mnoštvo neprijatelja, nevjerojatan arsenal tajnog oružja i još mnogo toga u "špijunskoj" igri iz prvog lica PIŠE Vedran Sandić

No One Lives Forever

NO ONE LIVES FOREVER

proizvođač MONOLITH
izdavač FOX INTERACTIVE
datum izlaska 15. VELJAČE 2002..
žanr FPS
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION 2, PC

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

ŠTO OČEKUJEMO

- **PRIČU** - zanimljivu i "nevjerojatnu", prepunu akcije koja se proteže kroz 15 misija od kojih svaka ima 2 -5 podmisija
- **TAJNA ORUŽJA** - od razornog ruža za usne preko upaljača - bacača plamena pa sve do "oklopne" robotizirane pudlice
- **KARAKTERNE LIKOVE** - svi važniji protivnici imaju svoju "životnu" priču, što će poboljšati osjećaj da se borimo protiv pravih protivnika
- **EGZOTIČNE LOKACIJE** - zadaci koje ćete morati obaviti odvest će vas u Maroko, na vrhove Alpa, na Karibe ili u zabačena njemačka sela

Igre s tajnim agentima oduvijek su bile atraktivne igračima i zanimljive proizvođačima jer nisu morali mnogo razmišljati o realnosti i logičnosti u njima. *No One Lives Forever* je najbolji primjer za to. Riječ je o FPS-u u kojem ćete pomoću najnevjerojatnijih oružja morati obavljati "nemoguće" misije. Igra se uvelike oslanja na James Bond tematiku, samo što ste ovaj put u ulozi ženskog tajnog agenta.

LUDE ŠEZDESETE...

Radnja je smještena u šezdesete godine prošlog stoljeća. U ulozi ste Cate Archer, novopečene tajne agentice koji radi za supertajnu organizaciju UNITY čiji je glavni i jedini cilj borba protiv kriminala i zla koje se nadvilo nad svijet. Na početku ste među najslabijim agentima, ali napredujući kroz igru, dobivate sve teže zadatke, da biste na kraju postali vrhunski agent koji "za doručak" rješava probleme na egzotičnim mjestima diljem svijeta, a poslije ručka spašava cijeli svijet, i to nekoliko puta. Mislite da sam ironičan? Nisam, igra se temelji na "spy" serijama i filmovima o superjunacima kakvi su se snimali 60-ih godina.

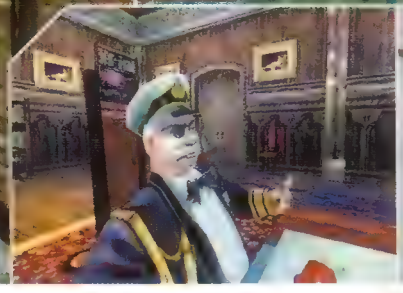
CURA S L'OREALOVE REKLAME

Da bi stvorio takvu karizmatičnu superjunakinju, proizvođač je utrošio mnogo vremena tražeći idealan "predložak". Pronašao ga je u manekenki Mitzi Martin, atraktivnom fotomodelu, koja iza sebe ima mnoštvo uspješnih projekata. Naša ju je publika mogla vidjeti u reklami za L'Orealove kozmetičke proizvode. Kakav bi to superjunak bio kad se ne bi pojavljivao na egzotičnim lokacijama diljem svijeta? Tako ćemo se boriti u Maroku, na Karibima, u zabačenim selima Njemačke ili na vrhovima snijegom pokrivenih Alpa u 15 velikih misija, a u svakoj od njih morat ćete obaviti još i 2 do 5 podzadaća. Grafički, igra izgleda predivno i već se sada (još je uvijek u razvoju) može reći da će to biti najljepša igra iz prvog lica za PS2 konzolu. Osim golemih i detaljno nacrtanih razina, sadržavat će i mnoštvo filmskih scena koje bi trebale upotpuniti priču i stvoriti pravi ugođaj. Osim mnoštva standardnih neprijatelja vrlo visoke umjetne inteligencije, pojavljivat će se i "stalni" neprijatelji koje ćemo tijekom igre dobro upoznati (pročitaj okvir). U

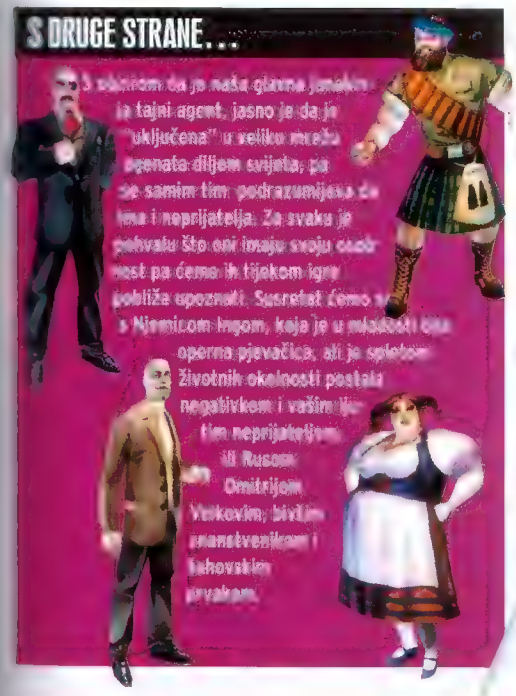
FPS za jednog igrača koji svoju igrivost temelji na "undercover" atmosferi te zanimljivoj priči prepunoj akcijskih elemenata

TOYS FOR THE BOYS & GIRLS

Kakva bi to "špijunska" igra bila da se u njoj ne pojavljuju razičite hi-tech ubojite "igračke" poput onih u filmovima o Bondu, Jamesu Bondu?! S obzirom da u ovoj igri upravljate ženskim likom, jasno je da je oružje prilagođeno ženama. Tako će vam na raspolaganju biti ubojiti ruž za usne koji razlaže sve u krugu od nekoliko metara ili simpatični ženski upaljač za cigarete koji u sebi krije razorni bacač plamena. Ne smijemo zaboraviti Cateinog kućnog ljubimca, pudlicu-robota, u kojem se krije mnoštvo ubojitih iznenađenja za protivnike



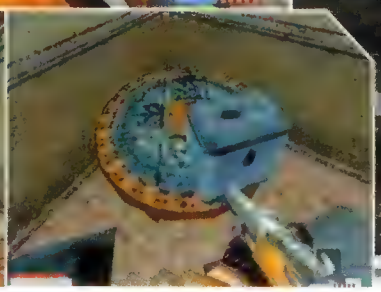
S DRUGE STRANE...

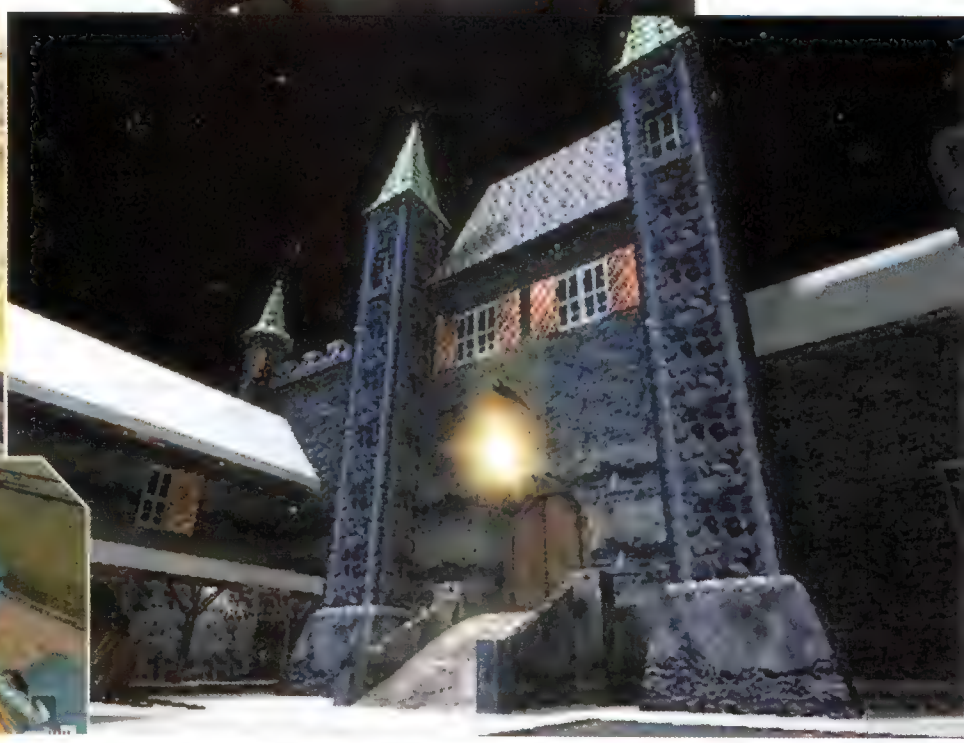


S obzirom da je naša glavna junakinja tajni agent, jasno je da je "uključena" u veliku mrežu agenata diljem svijeta, pa se samim tim podrazumijeva da ima i neprijatelja. Za svaku je pohvalu što oni imaju svoju osobnost pa ćemo ih tijekom igre pobliže upoznati. Susretat ćemo se s Njemicom Ingom, koja je u mladosti bila operna pjevačica, ali je spletom životnih okolnosti postala negativkom i vašim ljutim neprijateljem, ili Rusom Dmitrijom Verkovim, bivšim znanstvenikom i šahovskim prvakom.

stvaranju ugođaja veliku će ulogu imati i arsenal oružja - osim standardnog, bit će nam ponuđeni i najrazličitiji primjerci hi-tech [illegible]nog oružja za koje se vidi da ga je stvarao "malo pomaknut" dizajner (primjerice H.D.P. - borbenu oklopnu pudlicu). Pohvaljujući predivnoj grafici, zanimljivoj [illegible] koja stvara dobru atmosferu te mnoštvu različitog naoružanja, *Red Faction* i *Half-Life*, koji su slovili za neokrunjene kraljeve FPS-a za jednog igrača, bi mogli dobiti dostojnog konkurenta. ⊗

Osim standardnog naoružanja poput pištolja, strojnice ili granate, na raspolaganju vam je i mnoštvo maštovitih ubojitih igračaka





Napredna inačica *Tamagochija* uz koju se PC-populacija već dugo zabavlja uskoro bi se trebala pojaviti i na PSone konzoli PIŠE Vedran Sandić

Creatures

CREATURES

proizvođač ELO INTERACTIVE
izdavač SWING ENTERTAINMENT
datum izlaska PROSINAC 2001.
žanr SIMULACIJA UMJETNOG ŽIVOTA (TAMAGOCHI)
broj igrača 1
platforma PSONE, GAMEBOY COLOR

Memory Card Dual Shock Analog

ŠTO OČEKUJEMO

- **SVJETOVE** - tri golema svijeta koja će se trebati u cijelosti istražiti
- **GRAFIKU** - simpatičnu i šarenu, s jednostavnim sučeljem, baš poput one u PC-inačici igre
- **IGRIVOST** - zahvaljujući mogućnosti "prenošenja" dobrih osobina s generacije na generaciju ne bi li igrač stvorio što boljeg norna, ovoj igri gotovo nema kraja

Originalni *Creaturesi* izašli prije nekoliko godina na PC-ju postali su vrlo popularni i dobili mnoštvo nastavaka. Bila je to simulacija umjetnog života u kojoj ste se brinuli o malim nornovima i učili ih svemu i svačemu, baš kao u pravom životu. Iako će vas na prvi pogled podsjećati na megapopularnu igricu *Tamagochi*, ova igra pruža mnogo više mogućnosti. PSone i GameBoy Color inačice bi trebale ugledati svjetlo dana koncem godine.

Radnja se odvija u izmišljenom svijetu Albiji nastanjenom malim simpatičnim stvorenjima - nornovima. Igra počinje rođenjem vašeg prvog norna koji se izlegao iz jajeta. Baš kao i prava beba u pravom životu, posve je nezaštićen pa mu je potrebna sva vaša njega. Oko njega je novi svijet o kojemu ne zna apsolutno ništa i na vama je da ga polagano podučite što smije, a što ne kako bi mogao samostalno živjeti. Zanimljivost ove igre je u tome što nornove možete međusobno razmjenjivati i što uče jedni od drugih. Osim toga, možete vršiti i različita znanstvena istraživanja na njima te tako doći do važnih informacija o njihovim navikama i mogućnostima. Stečena ćete saznanja moći primijeniti prilikom stvaranja novog norna (genetski inženjering) te tako stvoriti boljega i savršenijega od prijašnjih.

***Creatures* je igra bez nasilja namijenjena djeci, ali će je voljeti igrati i oni malo stariji**

PSone inačica igre bi trebala imati tri velika svijeta te dva bonus nivoa na kojima ćete moći igrati. Grafika bi trebala biti poput one na PC-inačici, a proizvođač se hvali "megapiksel" formatom (više od milijun piksela po svakom svijetu), što bi trebalo zajamčiti detaljnost svjetova. Osim simpatične i nenametljive glazbe u igri, moći ćete i za svakog pojedinog norna odabrati određenu melodiju koja će svirati kad se god pojavi na ekranu. Sučelje je napravljeno tako da se njime mogu koristiti i najmlađi. Sve obiluje šarenim bojama, nema nasilja i cijela vas igra potiče na kreativnost. Iz svega navedenog jasno vam je da je namijenjena mlađem uzrastu, makar će se dobro zabaviti i oni stariji. ⊗

IGRA ZA VIŠE IGRAČA

Premda su *Creaturesi* zamišljeni kao igra za jednoga igrača te jednostavno ne postoji mogućnost da je istodobno zaigraju dva, možete snimiti svoje nornove na memorijsku karticu te ih učitati kod prijatelja/ice da biste usporedili tko je stvorio boljega. Osim toga, oni će tako učiti jedan od drugoga, a vi možete razmijeniti znanje stečeno istraživanjem svijeta i pokusima na svojim nornovima.

Da je Pamela opće dobro, shvatili smo već odavno, da posjeduje sva oružja potrebna za ostvarivanje cilja, znaju već i mala djeca, ostaje nam samo ustvrditi da će priliku za "igranje" s Pamelom iskoristiti baš svatko... PIŠE Tanja Vitas

VIP

Dobro, strpite se još samo malo i svi će vaši snovi biti ispunjeni. Dobit ćete solidnu igru, a u paketu s njom i (barem jednom u životu) "prirodnu" plavušu Pam "samo za sebe". A molim vas lijepo, koji muškarac na ovome svijetu ne bi želio s dotičnom podijeliti predstojeće zimske radosti? I koja to žena ne bi htjela barem na jedan dan postati Pamela i razvaliti usta svim bivšim tipovima?

A DA SU OPAKE, JESU...

I tako to, valjda ste dosad shvatili da je riječ o igri napravljenoj prema iznimno popularnoj (barem u Americi) seriji V.I.P. koju i kod nas gleda velika većina ljudi iako se kunu da to nije istina (priznajte da su krupni kadrovi prepuni zanimljivih detalja). Kao i u seriji, glavni lik u igri je obdarena Vallery Irons (za prijatelje Val) i njena opaka ekipa (također žene obdarne kvalitetnim atributima, više nego pogodnim za uvjeravanje protivnika). Glavna će vam zadaća biti zaštititi dr. Kindla koji, ko za vraga, cijelo vrijeme upada u neprilike. Naravno da je u sve to i mafija umiješala svoje prste (a svi dobro znamo da mafija i obdarene žene čine vrlo zanimljivu cjelinu). Igra će se zapravo sastojati od brojnih miniigara, a bit će tu i premlaćivanja loših momaka, promoviranja vrlo oskudnih oblekica... Usput će vam Val pokazati koje sve tajne osobine na koje se niste usudili ni pomisliti krije duboko u "duši". Igri bi trebala biti vrlo zabavna i jednostavna te prepuna humora (tako barem kažu), ukratko - dušu dala za ubijanje dosade i podlih gadova. Muški će dio publike zasigurno uživati bez obzira na izgled i sadržaj igre, ženski će dio maštati o besplatnim plastičnim kirurzima, kung-fu tečaju i osvajanju muških "srdašca", a one odvažnije možda i ostvare nešto od svega toga. Ja sam zasad sretna, jer ima i nižih od mene, a ako ikad poželim biti poput Pamele, poslužit ću se gomilom vate jer se ipak manje guži... ⊗

VIP

- Proizvođač UBISOFT
- Izdavač UBISOFT
- Datum izlaska PROSINAC 2001.
- Žanr MAKLJAŽA S BABAMA (TAMAGOCHI)
- Broj igrača 1
- Platforma PSONE

Memory Card Dual Shock Analog

ŠTO OČEKUJEMO

- **ZABAVU** - Jednostavnu i zabavnu akcijsku igru za sve uzraste
- **ŠORANJE** - Val i frendice u akciji tamanjenja opakih mafijaša
- **PAMELU** - Treba li uopće objašnjavati?

ZA I PROTIV

I tako se nala Pam nako spusti na zemlju i "opameti" pa nakon višegodišnjeg terora otkani "bolju polovicu" i izvadi atribute. Stiže obećanje da će odsad biti dobra i prirodna djevojka. Muški rod pada u komu i troše se goleme količine papirnatih ručića. Stari se brojevi Playboja stavljaju pod ključ i trči se u videoteku po reprizu za crne dane. No, dečki, nema zime, ipak je Pam plavuša u duši. Bolja se polovica vraća, a s njom i atributi još nekoliko brojeva veći (jer nikad se ne zna), a izvadeni joj je i par rebarca za još bolji efekt. Svi su opet ludi od sreće, a Pam zgoće nouze ka nikad... pa si ti misli...

Onaj dugački red nije ništa drugo doli mnoštvo žena s košaricom 70c, željnih akcije i ostvarenja svojih snova, makar u igri...

BUDILICAMA ZABRANJEN ULAZ!!

Dosad nisam ni znao da postoji tako velika. Penjao sam se po lješnjaku držeći se zubima i dospio na sam vrh. Bila je predivna, crna, velika... I naravno, vrlo slatka. No odjednom, počela se topiti i raspadati uz neopisivo iritantan zvuk koji je dopirao iz tek stvorenih oblaka... Čokolada veličine naše male države odlazila je u zaborav... zbog budilice. Malo tko od nas voli da ga u rano jutro iz lijepih snova trgne taj kreštavi zvuk, a opet, to nam se stalno događa. Slično se osjećam i po završetku pisanja ove rubrike i ponovnog suočavanja s istinom. Lakše mi je utoliko što znam da nisam jedini sanjar i da ćete zacijelo sa mnom podijeliti moju bol... (ako još mislite da pretjerujem... "just look down and prepare to be amazed") PIŠE: DANIJEL MILČIĆ

TVR TUSCAN S

Let me entratain you

Tog trenutka on nije ni bio svjestan, no njegov ulazak u garažu s idejom o izvedbi sportskog automobila ala Firebird označio je početak TVR-a. Njegovo je ime Trevor Wilkinson, a opisana radnja dogodila se 1947. Od tada TVR uvijek cilja na sportske modele poput Porscheovih ili čak Ferrarijevih. Tako je "M" serija 70-ih godina uspješno nadmašila *porsche 911* u akceleraciji i mnogim drugim svojstvima, a da to nije slučajnost, dokazuje upravo ovaj model. Ostao sam zatečen saznavši da je ta ljepota na prodaju, meni je to bio koncept iz daleke budućnosti. Izgled mu zrači nenadmašnom ljepotom, ali ona ipak ne doseže unutrašnjost... 6-cilindarski motor zapremine 4000 ccm razvija snagu od 390 konja pri 7500 okretaja u minuti, a ako vam te brojke i ne znače mnogo, ovo sigurno hoće: od naplatnih kućica pa do ograničenja brzine na autocesti trebat će vam 3.9 sekunda, no s obzirom da vam ta granica brzine nikako ne odgovara, možete slobodno nastaviti akceleracijom sve do čarobnih 320 km/h, gdje će vas zaustaviti blokada, no s obzirom da maločas spomenuta brojka nije tiskarska pogreška, mislim da joj ne biste trebali zamjeriti. Posebnost TVR-a je i cijena. Osim po kvaliteti, poznat je i po znatno umjerenijim cijenama od ponekad tehnički slabije konkurencije. Usporedimo li cijenu *tuscana* i *porschea* njegovog ranga, tj. modela *911 GT2* koja u Velikoj Britaniji iznosi otprilike 1 416 000 kn, iznos od 585 600 kn se odjednom pretvara u pravi sitniš. Dakle, ako ste dosad sanjali o *porscheu*, sad slobodno možete preusmjeriti snove na *TVR tuscan S* koji je mnogo bliži stvarnom svijetu (samo teoretski, dakako). Želite li ga vidjeti u akciji, pogledajte "Swordfish" (triler s Johnom Travoltom koji bi još uvijek trebao igrati u kinima).

THOMSON LYRA PDP2800 10 GB

We are the music makers

Otkako je mp3 format masovno prihvaćen, sve se manje pozornosti posvećuje walkmanima i CD playerima, a tržište preplavljuju mp3 playeri. Razlog tomu je ponajprije neusporedivo veći kapacitet glazbe koji se pohranjuje na medij i, dakako, male dimenzije uređaja. Vodeći u utrci trenutačno je novi model tvrtke Thomson, zaslužne za postojanje mp3 formata, a zanimljivo je da je dio osnovnog koda napisao Hrvat. Vratimo se uređaju. Dakle, zašto je najbolji? Kao prvo, zbog onih 10 GB u nazivu koji označavaju upravo to - 10 gigabajta memorije, a ako niste računalno obrazovani, to znači da možete pohraniti oko 300 albuma ili oko 6000 pjesama. Toliko ih sigurno ne znate, a ako i znate, za samo jedno preslušavanje trebat će vam 20 dana. Presnimavati možete do mile volje jer je medij za pohranu tvrdi disk koji se na računalo spaja preko USB-sučelja, što rezultira vrlo brzim prijenosom podataka. Uređaj je uz mp3 reprodukciju prilagođen i novom formatu mp3 pro koji može zadržati istu kvalitetu zvuka na dvostruko manjem fileu, a kako je zapravo riječ samo o smanjenju bit-ratea, njegova će reprodukcija biti moguća i kod većine postojećih mp3 playera.

SONY LCD PROJECTOR

Kino? Kino!

Veliki televizor plus DTS, tj. Dolby 5.1 plus kokice plus prijatelji jednako kućno kino? NOT! Zvuči primamljivo, ali što je kino? Nije kinozvuk, kao što danas mnogi misle. Što je bilo prije dobrog zvuka, dok nismo uživali u surroundu? Ljudi moji, imali smo glasan stereo i, naravno, veličinu. Kino je prije svega veliki prostor, golema slika, to što ne vidiš ljude oko sebe, a kad izađeš iz kina, osjećaš se kao bakterija. Upravo nam to napokon stiže i u kućnom izdanju. Projektori nisu nikakva novost, odavno ih ima u prodaji, i to vrlo kvalitetnih, ali su nam uvijek bili preskupi - oko 50 000 kuna. No, bilo je samo pitanje vremena kad će im cijena pasti. Sony je među prvima predstavio liniju za kućne korisnike. Usporedimo li ga s hi-end modelima, riječ je o nešto siromašnijem projektoru po pitanju performansi i funkcija, ali još uvijek nadmašuje sve vaše snove. Na nj možete priključiti računalo, televizor, video ili PS2 (hehe). Zamislite igranje *GT 3* na cijeloj površini zida - automobili bi bili gotovo u stvarnoj veličini. Neću vam više govoriti o mogućnostima uređaja, već ga sad toliko želite da vas boli glava, Dobra je vijest što mu je cijena "prihvatljivih" dvadesetak tisuća kuna, no s vremenom očekujemo i znatno jeftinije modele. Za koju godinu... tko zna...

LEGO

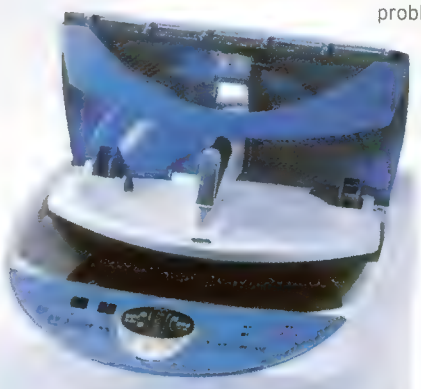
Ma kog ti zavaravaš?

Ajde, ajde... za lego nikad nismo prestari. Izvucite ispod kreveta vreću, i učas će se ispred vas stvoriti pikselasta 3D Lara (doslovce). Lego nikad nije prestao s inovacijama, pa je tako osim na originalnim i zabavnim serijama, primjerice Star Wars, radio i na potpuno novim 'proizvodima'. Ovo je jedan takav i moram priznati da sam se zaljubio na prvi pogled... ah, nostalgija. Pogledajte, prava skulptura za vaš dom. Ova se linija sastavlja od uvećanih lego-kockica, svaka odgovara stvarnoj veličini, čak su izrađene od "ABS" plastike, kao i original. Ideja i izvedba stiže iz Vacuum Recordsa, a model nosi ime "qmpo". Tu su pojačalo, CD player, zvučnici i daljinski, također prikladnog lego-oblika. Boju kockica odabirete prilikom kupnje. Ne znam što vi mislite, ali ja ovo moram imati. Sad je jasno, rođen sam za Japan. :) kontakt: **www.vacuum-records.com** i **www.qmpo.com**

SHARP ES-U80C

"Shake it baby!" – Duke

Ovaj stroj za pranje rublja zanimljivog dizajna krije novu tehnologiju pranja, kažu 100 puta učinkovitiju od dosadašnje. Kako? Lijepo i lako. :) Bubanj unutar stroja vibrira 34 000 puta u sekundi (!!) proizvodeći balončiće koji se međusobno sudaraju prodirući u najdublje mrlje na vašem rublju (huh, koja debilana, a uvijek se smijem blesavim reklamama za prašak...). To, dakako, znači i manju potrošnju praška za rublje, oko 30%, što je dobro i za okoliš. Jedini je problem što u njem mogu uživati samo ludi Japanci, prodaja na američkom i europskom tržištu je zasad upitna.



MIRIS GUME

OVOMJESEČNU POPLAVU ARKADNIH VOŽNJI ODLUČILI SMO POPRATITI UPOREDNIM TESTOM IGARA ZBOG KOJIH ĆEMO BLAGDANE PROVESTI U VOZAČKOM RASPOLOŽENJU. EH SAD, HOĆE LI VAM SE VIŠE SVIDJETI RAZBIJANJE *LOTUSA* U *LOTUS CHALLENGEU*, SURFANJE PO AFRIČKOM PIJESKU U *GTC AFRICA*, NAJVEĆE SVJETSKE PILE U *SUPER CAR STREET CHALLENGEU* ILI PALJENJE GUMA U *BURNOUTU*, VAŠA JE STVAR. MI ĆEMO SAMO DATI SAVJETE I IZNIJETI DOJMOVE, UZ JEDAN DODATAK: UREDNIŠTVO SE NE OSJEĆA ODGOVORNIM ZA UNIŠTAVANJA AUTOMOBILA DO KOJIH BI MOGLO DOĆI NAKON IGRANJA OVIH IGARA. JER, SVE JE TO SAMO IGRA, SAMO IGRA, SAMO... EJ, DARIO, IGRA!

Burnout://

PIŠE DANIJEL REŠKOVAN

DOSADIO VAM JE *GRAN TURISMO* I ŽELJELI BISTE PREDAHNUTI UZ IGRU U KOJOJ VLADA BRZINA? HM, ŽELITE LI NEŠTO BRŽE OD NADZVUČNIH ZRAKOPLOVA?

	[illegible]
IZDAVAČ	ACCLAIM
	U PRODAJI
ŽANR	ARKADNA TRKAĆA
	~4
BROJ IGRAČA	1-2
	PLAYSTATION 2
PODRŽANI HARDVER	PS2 MEMORIJSKA KARTICA DUALSHOCK 2

Tri su stvari zbog kojih zavidim Amaru: **prva,** traperice mu bolje stoje, **druga,** ima autogram Mate Miše Kovača, **treće i naj(jao)važnije,** ima najbolju autoarkadetinu svih vremena, *Burnout*.
I sad vi recite. Jedina mi je utjeha što ćete mu nakon brzog pogleda na sličice i neke od redaka u recenziji i vi poželjeti maznuti tu najbolju trkalicu za PS2. No dosta s

OVO JE BONUS AUTIĆ. SLATKI KAMION ZA VUČU. TKO ĆE ME SAD UDARATI?!

tim naj, naj, naj. Zašto bi neki *Burnout* bio naj(opet)veće iznenađenje koje nam 'dvojka' može pružiti?

NESAGLEDIVI I MUČNI ROKOVI

Iskreno, nemam pojma. U poplavi vožnji koje uvijek probijaju led na novim konzolama, a pamtimo ih koliko i političke emisije na telki, *Burnout* je tiho zaburnao u uredništvu. I ono malo igre, uz razbijanje automobila i obvezne psovke, te impresivan dojam brzine i odlična grafika čak i na našoj uredničkoj prdulici od televizora uspjeli su probuditi duhove. Ako ovo ovako izgleda na njem, kako li će izgledati na pristojnoj telki s 60 Hz, koliko igra i nudi?
Onda smo Amara poslali u Bukurešt kako ne bi kukao zbog krađa i zloporaba, neka se malo nauči skromnosti i vidi kako ljudi žive bez PlayStationa, a bogami i bez kruha. A *Burnout* je prolazio put od tihog iznenađenja do malog čuda.
Od nazoviarkadetine postao je igra-legenda, a nadamo se da neće postati i posthumni homage neznanom junaku koji zbog nje nije napisao tekstove, kao i homage cijelom PSX-u koji iz istog razloga nije na vrijeme izašao.

ZA SVA VREMENA I POKOLJENJA

A najmanje tri stvari čine *Burnout* dobrom igrom: **prva,** opasnu je po zdravlje i loše utječe na mladi organizam, **druga,** opasno je bezobrazna, što je čini teškom, što nas dovodi do...**treće,** luuuudo je igriva i nezavršivo dugotrajna.Prvi dojam koji će *Burnout* ostaviti na vas je fiziološke prirode. Nakon dugo, ali doista dugo vremena shvatio sam da mi je jedna igra napravila vodenu vrećicu na prstu koja bi se ubrzo mogla pretvoriti u žulj. Jer, kad utrka počne, zaboravit ćete brige i svijet oko sebe, uprijet ćete pogled ispred sebe koliko god vam vaš TV dopušta i stisnuti gas 'ko vrag svoju mater. Čak ni u vrlo skorom spektakularnom sudaru koji će rezultirati vašim pretjerivanjem u gasu, nećete s njega skidati palac. I tako idući dan, iduću noć...
U *Burnoutu* nije samo važno stiskanje gasa kao u moru drugih dječjih arkadica. Ovdje ćete tek nakon nekoliko sati shvatiti da vas od sudara dijeli i drugi palac odgovoran za lijevo-desno, savršena motorika, vrhunska koncentracija i Božje proviđenje, kojeg nikad dosta.

AKO NETKO IMA ZAMJERKI NA GRAFIKU, NEKA SE JAVI

MATRIX
I kad se napokon, zarađena vašom vještinom, turbolinija popuni, stisnite R1. Vrijeme i prostor pokazat će čudna svojstva, sve će se izdužiti i zamrljati, a vi ćete ploviti nadzvučnim brzinama. Do prvog sudara.

SURVIVAL
Za vječno nezadovoljne manijakalne mazohiste postoji i opcija *Survival*. Ovdje ćete se utrkivati bez konkurencije, ali tri se kruga moraju odvoziti bez ijednog sudara! Lako? Hm, pokušajte...

EKIPA NA STARTU. MI ĆEMO UVIJEK BITI POSLJEDNJI. PRVA NEPRAVDA!

U glavnom ćete izborniku na početku odabirati samo osnovne opcije. Standardni time atack, pa vožnja za dva igrača, single race i kraljevski championship. Što se tiče automobila, bit će vam ponuđene neke replike tipa *fiata* i *honde civic* koja je najupravljivija, ali i najsporija, pa se nemojte ponadati da pridjev *easy* stoji pokraj nje zbog naganijih protivnika. Ne, gamad je uvijek ista i pokvarena, a samo o vama ovisi hoćete li ih rastočiti ili ne. U srednjoj klasi po upravljivosti su *roadster* i *sedan*, neki će reći srednja žalost, a mnogi da su ti autići pokupili sve najgore iz upravljivosti donje klase i brzina gornje. Najteži za upravljanje je auto koji sliči *viperu*, ali je zato i najbrži. Pokraj njega je i *pick up* koji nije kralj brzine i pokretljivosti, ali je osjetno viši i pregledniji, što se vrlo dobro osjeti na pogledu iz kabine. No, zamislite pritom suludu i bespoštednu gužvu pokraj stotina automobila koji se voze diljem prelijepih) gradova, uključuju se u promet, skreću, pretječu se i stižu na vas iz suprotnog smjera, a vi ih sve zajedno morate izbjegavati u pohodu na prvu poziciju.U ovoj igri o pobjedi ne odlučuje snaga motora, nego sluda koncentracija lišena svih sekundarnih utjecaja, koncentracija oštra poput britve prislonjene na vrat drhtavom rukom sudbine.

NEED FOR ULTRASONIC SPEED

Ne možemo se oteti dojmu da sam početak igre nabija količine adrenalina kao što nam je nabijao i legendarni *Need For Speed*. Isti najavljivač, isti pokvareni protivnici i arkadno pravilo - checkpoint - vrijeme potrebno da bismo završili određenu dionicu staze. Staze su goleme, vožnja od tri kruga trajat će i desetak minuta u kojima će se vodstvo mijenjati svakih dvadesetak sekundi. Još je jedna sličnost s njim - dojam brzine. Isto kao što nas je *N4S* prije 6-7 godina zaprepastio iluzijom brzine, tako i *Burnout* ne dopušta odlazak na počinak bez nadolazećih isprekidanih crtica na zatvorenim očnim kapcima. A sve to bez trzanja, očnih problema i glavobolja. *Burnout* je superbrz i bez najmanjeg *pop-upa*, što je vrlo pohvalno, kako zbog igre, tako i zbog našeg zdravlja. Grafički, pravi ljepotan.
Jedini *pop-up* koji će vam ići na živce je iznenadna pojava automobila koji ćete primijetiti u posljednji čas i zabiti se u nj, samo zato što je njemu zeleno, a vama crveno, i zato što jurite dvjesto na sat. A onda slijedi naaajboiji sudar koji ste vidjeli u svijetu elektroničke zabave.

SUDARI

U ovoj igri zaslužuju i posebno poglavlje. Toliko su dobri. I idealni za tipove koji misle da se na cesti mogu ponašati kao i u igri. Vidjevši jednu piruetu koju svojom brzinom i vožnjom možete izvesti, neće vam pasti na pamet takvo što pokušavati i u stvarnom životu. Što mislite, zašto se Acclaim nije trudio pribaviti originalne licencije za automobile koji se pojavljuju u igri? Pa svakom proizvođaču automobila srce bi prepuklo da vidi svoje čedo kako leti u zrak i razbija se baš onako kako bi se i smrskalo pri toj brzini. Sudari ovdje nisu samo iritirajući za igrače, oni su toliko strašni da ćete se voziti i urlikati, moleći Boga da prođete još samo ovo raskrižje, nakon čega ćete opet biti dobri i voziti polako (mo'š si mislit). Poseban je doživljaj zabijanje u autobus koji se, ničim izazvan, usudio proći kroz raskrižje da biste se zabili u njegovu kabinu. Strašno i nezaboravno! Iako sam se zabijao u nj barem deset puta, svaki put sam osjećao šok i jezu protežući ruke i noge, radostan što sam živ.

STANJE UMA

I na kraju: *Burnout* nije igra za živčenjake željne lagane zabave. Ako ste takvi, radije igrajte nešto lakše. Ova igra zahtijeva potpunu koncentraciju i posebno stanje uma koje se naziva aktivna meditacija. Nijedna misao i pogled u stranu ne smije vam utjecati u petnaestak minuta vožnje, inače ćete postati mljeveno meso. Samo ćete ga tako moći završiti sa što manje ogrebotina i na prvom mjestu, koje vam nakon takvog stanja i neće biti najveća nagrada.

IGRIVOST — ČISTA ZARAZA VELIKOBOGINJSKOG PREDZNAKA — **10**

ORIGINALNOST — BEZ KONKURENCIJE U SVIJETU ARKADNIH VOŽNJ — **9**

SPECIFIČNOST — SULUDO UTRKIVANJE KROZ PROMETNU VREVU, NEOPISIVO! — **9**

KONAČNA OCJENA — *BURNOUT* JE TOLIKO DOBAR DA SE MORA IGRAT — **9**

Lotus Challenge://

PIŠE HRVOJE HERCEG

LEGENDARNO IME AUTOMOBILISTIČKOG SVIJETA NAPOKON JE DOBILO SVOJ NASLOV

PROIZVOĐAČ	KUJU ENTERTAINMENT
IZDAVAČ	VIRGIN INTERACTIVE
DATUM IZLASKA	U PRODAJI
ŽANR	ARKADNA TRKALICA
FORMAT	PAL
BROJ IGRAČA	1-2
MEMORIJA	PLAYSTATION2
PODRŽANI HARDVER	PS2 MEMORY CARD, DUAL SHOCK 2, VOLAN

Iako se mlađi naraštaji toga neće sjećati, Lotusove smo automobile mogli voziti prije desetak godina na Amigi. Od tada se mnogo toga promijenilo, a ovih je dana Lotus stigao na PS2. Poglecajmo stoga kako danas stvari izgledaju.

Prokušani recept, viđen u *NFS Porsche Unleashedu*, primijenjen je i ovaje. Četrdesetak automobila vrhunskog britanskog proizvođača ponuđeno nam je za vožnju u nekoliko različitih modova. Ovaje moramo otključavati automobile, staze i neke druge dodatke, no sve je to popriličnо bezbolno i brzo. Nećete ni primijetiti, a već će vam veći dio igre biti otključan, no ne i završen. Kad sam već spomenuo modove, treba reći da ih je nekoliko. Ukratko, ovaje vas očekuje sve od klasičnog utrkivanja i obaranja rekorda staza pa do različitih akrobacija i ludorija automobilom. Sve su vaše akcije evidentirane replayem koji odlično prikazuje što se sve događalo na stazi i kaskaderskom poligonu. Zato ekipu pred televizor i uživajte u skokovima, sudarima, pretjecanjima i vožnji na dvama kotačima.

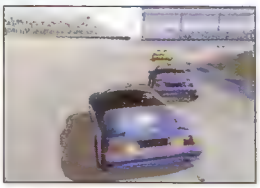
POGLED ODOZGORA, SLIJEVA, ZDESNA...

Upravljajući, moći ćete koristiti jedan od četiriju ponuđenih pogleda - dva iz trećeg i dva iz prvog lica. Svaki je potpuno funkcionalan i upotrebljiv pa neće biti problema s vidljivošću. Kad koristimo pogled iz trećeg lica, imamo lijep pogled na naš automobil, a i vozača. Prilikom ubrzanja, kočenja i prolazaka kroz zavoje fino ćemo vidjeti rad ovjesa. Automobil se tada nagine, a svaki kotač još zasebno poskakuje naiđemo li na kakvu grbu - baš kao u stvarnosti. Auti su dobro dizajnirani, iako ne toliko detaljno kao u *GT3*. Staze su zanimljive i zabavne, pune su detalja, katkad i suvišnih. Za vrijeme utrke iznad staza će prelijetati zrakoplovi (borbeni i civilni), cepelini, ptice, baloni... Kome oni trebaju, ne znam, ali kako nam ne smetaju, onda nemam ništa protiv. Što se tiče zvuka, dobar je, ali ne oduševljava. Razlog je presab zvuk motora - posebno u pogledu preko poklopca automobila. Mogu shvatiti da je u toj situaciji motor tiši (mi smo u kabini) nego kad ga čujete izvana, ali nije mi jasno zašto se onda cvrkutanje ptica uvijek jednako glasno čuje?! Pa tko čuje ptice dok juri sportskim ili trkaćim autom?

Taj je dio morao biti bolji jer nam *lotusi* po pitanju zvuka mogu mnogo toga ponuditi.

KAKO SMO OSJEĆAJNI

Osjeća, vožnje ovcje je nešto posebno. Iako je u početku *LC* ostavio loš dojam, nakon nekoliko odvoženih utrka stvari su se počele mijenjati - nabolje. Ključni je dio bilo navikavanje na kašnjenje odziva na gas nakon kočenja, zbog čega sam često strugao ogradu. Prilagođavanje novom sustavu upravljanja te drugačijem ponašanju automobila (drugačije nego u GT-u) pretvorilo je *Lotus* iz ružnog pačeta u pravog labuda.



PROTIVNICI DOBRO VOZE, A PODEŠAVANJE TEŽINE IGRE UČINIT ĆE IH IZAZOVNIM SVIM VRSTAMA VOZAČA

DRUGAČIJE PONAŠANJE AUTOMOBILA NEGOLI JE PRIMJERICE ONO U *GT-U* JEDAN JE OD MOGUĆIH RAZLOGA ŠTO ĆETE U PRVO VRIJEME ZAVOJ NAJČEŠĆE ZAVRŠITI U OGRADI

PRESKAKANJE AUTOBUSA JEDAN JE OD ZADATAKA KOJE MORATE IZVRŠITI

Ponudio je specifičan osjećaj vožnje, a priča se ovdje ne završava. Igra nam donosi i potpuni sustav šteta. Ne znam koliko je to i koga stajalo, ali *lotusi* se ovdje razbijaju na sve strane. Kontakt s drugim automobilima ili objektima uz stazu ostavit će traga na karoseriji. Štete su iznimno dobro napravljene, pa ćete na svom autu vidjeti sve - od malih ogrebotina laka do otrgnutih kotača, spojlera, platobrana, pa i rupa na karoseriji. Ovo je prva igra u kojoj sam vidio da vam kotač, kad u nj udarite, ode u osmicu. No da ne bude sve kako treba, pobrinule su se određene nerealnosti. Tako ćete primjerice neke automobile morati poprilično jako udariti da bi na njima nastale štete (damage na maksimumu), no one ionako premalo utječu na ponašanje automobila.

Što reći o *Lotusu?* Početno se loše mišljenje ubrzo promijenilo nabolje. Specifičan osjećaj u vožnji, dovoljno automobila i staza, dobri protivnici i još pokoji detalj čine ga iznimno zanimljivom igrom. Iako nije toliko dobar kao *GT3*, neće razočarati nijednog ljubitelja brzine.

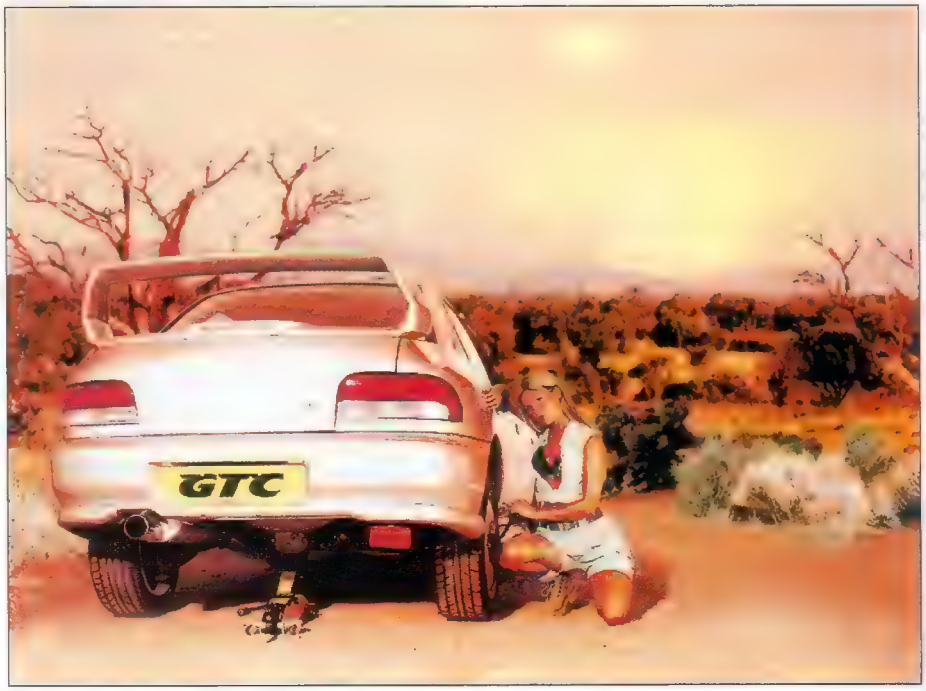
IGRIVOST DOBAR MODEL, DOBRI AUTI, ŠTO ĆETE VISE?	8
TRAJNOST NEKA OŠIVAJU ONI S VIŠKOM VREMENA	9
SPECIFIČNOST IMA LOTUSE, I CENOIRANE U RAZLIČITIM BOJAMA	7
KONAČNA OCJENA PA TO JE LOTUS, ZA BOGA MILOGA	8

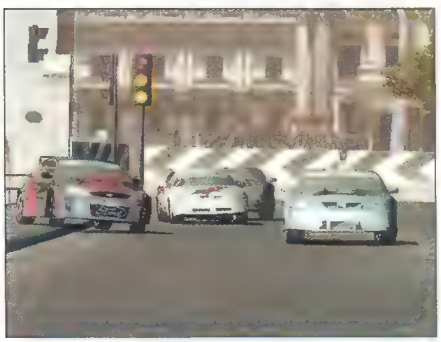
GTC Africa://

PIŠE TOMISLAV TOMAŠIĆ

KROZ PUSTINJU I PRAŠUMU

PROIZVOĐAČ	RAGE GAMES
IZDAVAČ	RAGE GAMES
DATUM IZLASKA	U PRODAJI
ŽANR	ARKADNA VOŽNJA
	PAL
BROJ IGRAČA	1-2
PLATFORME	PS2, PC
PODRŽANI HARDVER	PS2 MEMORY CARD, DUAL SHOCK 2



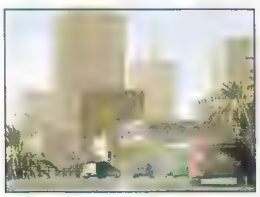


MITSUBISHI LANCER JE I DALJE KRALJ OFF-ROAD STAZA, BAREM DOK *IMPREZE* NEMA U BLIZINI

Nakon razočaravajućeg *Paris-Dakar relija*, proizvođači igara nas još jednom vode na afrički kontinent ne bismo li ponovno iskušali svoje vozačke sposobnosti u ekstremnim uvjetima. Iako *Rage* i *GTC* nemaju baš nikakve veze s gore navedenim promašajem, usporedbe radi treba napomenuti da su izgled i atmosfera u *GTC-u* nemjerljivo uspjeliji, realniji i oku ugodniji. Ovo je klasična arkadna vožnja sa svim uobičajenim elementima koje takve igre imaju, a aduti kojima se kani boriti protiv konkurencije su doista izvrsna grafika te zabavan, izazovan i zahtjevan mod igranja koji se, zamislite, zove *challenge*. Osim njega, tu su *single-race*, *practice* i tri vrste prvenstva. Napominjem da u igr., kao što je sve češći slučaj sa svim novim igrama, nema stupnjevanja težine, nego ćete skupljanjem iskustva i znanja uspješno završiti jedno prvenstvo koje će potom omogućiti vožnju idućeg, opsežnijeg i težeg. Prvenstva su podijeljena u istočno, sjeverozapadno i Africa tour koje obuhvaća sve dotad odvožene staze i nekoliko novih te tako opravdava naziv igre (Global touring challenge). Prvenstvo počinje izborom jedne od dostupnih trkaćih momčadi, a svaka na početku ima dva automobila. Razmatrajući njihovih svojstava, utvrdit ćete koja vam od ponuđenih najbolje odgovara, no kako je riječ o arkadi, ne trebate se time previše zamarati, samo izaberite momčad čiji vam se logo najviše sviđa ili čije automobile najviše volite. U idućem ćete prvenstvu dobiti još jedan auto i u završnom još jedan.

Vjerojatno će vam najviše zabave (ali i frustracije) donijeti *challenge* mod u kojem ćete na različitim posebnim stazama ili dionicama otključanih staza morati izvesti spust, uspon, pretjecanje, potjeru u zadanom vremenu. Do zaključenja ovog teksta, ni uz poprilično trud, nisam uspio završiti svih 15 dostupnih izazova. Dakle, uz sjajnu grafiku, prave automobile te niz odličnih staza i dva kvalitetna moda igranja dobili smo igru kojom ćemo zadovoljno kratiti duge i hladne zimske večeri.

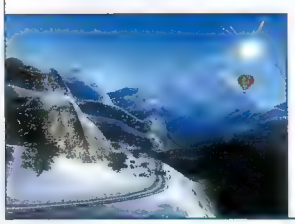
VOŽNJA PO SNIJEGU U GTC-U NIJE ZAHTJEVNA KOLIKO BI SE TO MOGLO OČEKIVATI



SVI SU SE PROLAZNICI PAMETNO POVUKLI U STANOVE DOK LUĐACI KRUŽE CESTOM

SPECIFIČNOSTI

GTC se od konkurencije najviše razlikuje u grafici. Prekrasna je i odgovara realnoj slici vožnje kroz prašnjavu savanu. Zaboravite umjetne i prekrasno čiste krajolike. Ovdje vladaju prašina, izmaglica i vlaga. Većina se utrka odvija ujutro ili u sumrak, što dodatno smanjuje vidljivost, ali i pridonosti realnosti. Čisti pogled imat ćete samo u snijegom prekrivenim planinama Tanzanije (taj nivo doista oduzima dah).



IGRIVOST VRLO KVALITETNO UPRAVLJANJE BEZ KOMPLICIRANJA **8**

TRAJNOST AKO STE ZAVRŠILI GT3, EVO NOVOG IZAZOVA **8**

SPECIFIČNOST MA SSUBARU IMPREZA MITSUBISHI LANCER. **7**

KONAČNA OCJENA IZVRSNO ZA IGRU OD KOJE NISMO PREVIŠE OČEKIVALI **7**

Supercar Street Challenge://

PIŠE VEDRAN SANDIĆ

POTPUNO ARKADNA VOŽNJA KOJA VAM NUDI 23 STAZE KROZ VELIKE EUROPSKE METROPOLE

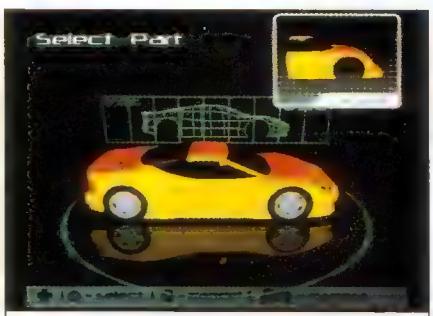
PROIZVOĐAČ	EXAKT
IZDAVAČ	ACTIVISION
DATUM IZLASKA	U PRODAJI
ŽANR	ARKADNA VOŽNJA
VERZIJA	NTSC-USA
BROJ IGRAČA	1-2
PLATFORMA	PLAYSTATION 2
PODRŽANI HARDVER	PS2 MEMORY CARD DUAL SHOCK 2

POGLED "S CESTE" NUDI NAJBOLJI OSJEĆAJ BRZINE, ALI AKO NE POZNAJETE STAZU, SUDARIT ĆETE SE ZBOG LOŠE PREGLEDNOSTI

Supercar Street Challenge nudi vam mogućnost da sjednete u neku od najboljih "pila" današnjice - *lotus M220, callaway C12, fioravanti F100, pagani zondu C12s, vision CTEK K12, bertone pixster, rinspeed E-Go rocket, pontiac concept GTO.* Osim toga, u izvrsnom editoru možete sastaviti i vlastiti automobil (nešto više u okviru). Ponuđene su vam 23 staze u Rimu, Monaku, Minhenu, Parizu i Los Angelesu. Sve dosad nabrojano zvuči izvrsno, međutim igra je "pala" na najbitnijem - igrivosti. Za razliku od *GTC Africe* koja pomalo "koketira' i sa simulacijom, ova je igra arkada. Usporedimo li je s *Lotusom* koji nudi mnoštvo različitih modova igre, onda ona ne nudi ništa. Na raspolaganju vam je prvenstvo pravih automobila ili onih koje ste vi dizajnirali te *time trial*. Startate iz najgore lige i cilj vam je probiti se do najjačega prvenstva. Kao nagradu za osvojeno prvenstvo otključat će vam se novi i bolji automobili. Grafika bi se mogla usporediti s igrama iz prve generacije igara za PS2, a glazbu čini mnoštvo techno "trackova" koji zvuče jednako. Igra se povremeno uspori te povremeno niotkuda "iskaču" zgrade (pop-up). Upravljivost automobila je dobra, a isto vrijedi i za osjećaj brzine, ali unatoč tome, igra vas često ostavlja ravnodušnim, što je katastrofa za arkade koje bi trebale biti prepune adrenalina i onog poznatoga osjećaja „pokušat ću još samo jednom".Od vas se ne očekuje preveliko znanje za upravljačem, pa kad naučite gdje su veliki zavoji, protivnike ćete ostavljati daleko iza sebe. Umjetna je inteligencija vaših protivnika na vrlo niskoj razini, stoga se teško oteti dojmu da ne voze po unaprijed definiranoj putanji s koje ih nitko neće "maknuti". Jednostavno ćete ih zaobići, a oni vas u tome neće ni pokušati spriječiti. Prava je šteta što je izvrsna "ideja" s editorom automobila upropaštena lošom realizacijom same igre.

SVAKI VAS UDARAC O ZID JAKO USPORAVA PA ĆE VAS SVI PROTIVNICI PRESTIĆI

KAO ŠTO SAM VEĆ NAPOMENUO, BLIJEŠTANJE SUNCA U OČI JE ČESTO, ŠTO ĆE VAM UBRZO POČETI SMETATI



STYLING STUDIO

Posebnost ove igre je u editoru automobila. Ne samo da možete uživati u pravim jurilicama, nego možete stvoriti svoju. Ponuđeno vam je mnoštvo prednjih i stražnjih krajeva koje možete još i dodatno modificirati, tako da ćete uistinu moći složiti auto kakav ste oduvijek željeli. Osim toga, na raspolaganju vam je 2000 bodova koje možete "potrošiti" na ubrzanje, krajnju brzinu, kočenje i upravljivost. Mogućnosti tog editora su velike pa bih ga volio vidjeti i u nekim drugim igrama.

IGRIVOST NEZAHTJEVNA UPRAVLJIVOST I LOS VOŽNI MODEL — 6

TRAJNOST NEDOVOLJNO ZAZOVA ZA DUGE ZIMSKE NOĆI — 4

SPECIFIČNOST SIROMAŠNE OPCIJE, NO IZUZETNO BOGAT EDITOR VOZILA — 5

KONAČNA OCJENA PROSJEČNA VOŽNJA KOJA ĆE VAM UBRZO DOSADITI — 5

Najprodavanije igre u Velikoj Britaniji do 17. studenog 2001.

TOP5 PS2

1. THQ
WWF SmackDown! Just Bring It

Očekivani rezultati prodaje u Velikoj Britaniji iznimno popularnog WWF serijala. Tako dobroj prodaji pomogle su i velike marketinške akcije THQ-a koji nije štedio novca na promociji.

2. Take 2
Grand Theft Auto 3

3. EA Sports
FIFA 2002

4. Acclaim
Burnout

5. Sony
Gran Turismo 3

TOP5 PSone

1. EA Games
Harry Potter and the Philosopher's Stone

Harry Potter u novije vrijeme ne silazi s naslovnica različitih časopisa. Nakon knjige, filma i GBA-a, Harry je stigao i na PSone konzolu u vidu vrlo dobre i zabavne igre, pa ne čudi izvrsna prodaja.

2. EA Sports
FIFA 2002

3. SCi
The Italian Job

4. Activision
Spider-Man 2: Enter Electro

5. Fox Interactive
Simpson Wrestling

PlayStation 2 konzola se sad već potpuno udomaćila u kućanstvima diljem Europe pa ne čudi veliki broj novih igara prije kraja godine. Gotovo se svaki tjedan pojavi barem jedna odlična igra za tu crnu konzolu u tolikoj ponudi. Vrijeme za kupnju nikad nije bilo bolje...

izvor: CTW

Što je prošli mjesec igrao psx team

NEVENKA ŠALAT
KIRIKOU AND THE SORCERESS

Ova me je zabavna igra zadržala uz ekran zbog dobre grafike i činjenice da nije baš ni tako lagana kao što se čini. A ni sama tema utemeljena na animiranom francuskom filmu neobične priče nije mi dala da samo tako dignem ruke.

HRVOJE HERCEG
LOTUS CHALLENGE

GT3 je pao! Maleni britanski buntovnik zvan *Lotus Challenge* usudio se drznuti i napasti velikog cara. Da stvar bude bolja, uspio je u svojoj nakani da postane mojom najigranijom igrom mjeseca. No hoće li biti dovoljno jak da se tu dulje zadrži i odupre napadima sve ljućih neprijatelja, saznat ćemo u idućim brojevima.

TOMISLAV TOMAŠIĆ
PRO EVOLUTION SOCCER

S obzirom na sve češće najave o zimskom prvenstvu u PES-u, doista nije teško pogoditi što se igralo. Nogomet i samo nogomet. Vremena je malo, a treba dobro pripremiti igrače, taktike i strategije jer svakakve opasnosti vrebaju u moru punom prekaljenih ISS-barakuda.

TANJA VITAS
MEN IN BLACK 2

Ma igram i *Hibrid*, al' ga je urednik Mrva popljuvao pa neću o tome, al' tak' da znaš da igra uopće nije loša. Malo je grafika grda, ali, božemoj, nemre baš sve bit' po mom. E, al' MiB je stvarno super, idem šorom, ne moram previše razmišljat i umarat sive stanice. Samo iz izloga br. 1, 2... izaberem oružje i dam se na posao. Usput skoknem u kuhinju po sok i kekse (jer čovjek ipak troši energiju mičući prste po gumbekima) i avantura se nastavlja...

KREŠIMIR JOZIĆ
GTA3

U posljednje vrijeme sve češće idem Beri odigrati nešto na PS2 konzoli. Otkako je došao novi *Grand Theft Auto*, ne samo da sam ondje često, nego i ostajem dugo... Mislim da sam prošli put ostao predugo, jer me izbacio van, ali nema veze - idem sad opet. Dakle, jurim, i samo ću vam reći kako igram: pogled ko u *Driveru*.

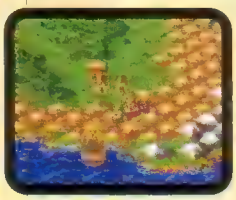
IGOR IXA MILANOVIĆ
PRO EVOLUTION SOCCER

Napokon se i regularno izdanje *Pro Evo Soccera* našlo u našim veselim ručicama, pa je tu i tamo bačen kakav kolektivni hakl. Znate kako je, draft je blizu, a još toliko igrača treba provjeriti, ispitati, uvjeriti se u njihovu eventualnu kvalitetu. Već slutim da će ova zima biti u znaku sjajne Konamijeve nogometne simulacije. A koja to nije bila, molim vas lijepo?

AMAR REŠIĆ
AIRBLADE

GT3 se igrao, igrala se i *F1 2001*, i *Burnout*, ali najviše najnovija zvijezda virtualne zabave - *Airblade*. Sjajna grafika, još bolja igrivost, pregršt zadataka koji samo čekaju da budu izvršeni tvore jednu od najzabavnijih igara dosad viđenih na PlayStationu. *Airblade* je zakon zakona, ma što Tony Hawk mislio o njemu.

IVAN BOLKOVAC
DRAGON WARRIOR 7



Sasvim nenadano, Dario me zaskočio recenzijom ovog po mnogočemu "retro" RPG-a, pa je on tako sasvim zasluženo na prvom mjestu ovog mjeseca, dakako nisam zaboravio izvesti ni koji krug u *GT 3*. Odigrao sam i pokoju partiju *Diabla 2* na mom slabom PC-ju (izdajica!!!) te nezaobilazni pasijans na mobitelu (u onih filozofskih pola sata svaki dan na istom mjestu ;).

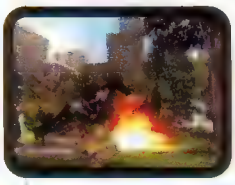
DARIO ZRNO
GTA3

Igra se nogomet sve u šesnaest, draft je blizu, kupnja igrača također, stoga je važno što bolje upoznati sve Afrikance i Južnoamerikance jer među njima se uvijek nađe biser od igrača - tajni adut. A pored *Pro Evolution Soccera*, konzolu je prašio fenomenalni *GTA3*, iznimni *Airblade*, jezoviti *Burnout*, zakucavajući *NBA Live 2002*, karizmatični *Tony Hawk 3*... Prava igraća jesen, zar ne?

DANIJEL MILČIĆ
TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Mogućnost višesatne zabave, i to čiste zabave... Igra koja će vas natjerati da zaboravite da vam žena, cura, djevojka, ljubavnica ima PMS(x). Da, toliko je dobra. Odvest će vas pa barem na neko vrijeme u svijet gdje riječ živciranje ne postoji. Naime, ne znati dobro igrati *Tony Hawka* je kao ne znati hodati. Bilo da je igrate na PSone ili PS2 konzoli, ovo je igra koja je još jednom uspjela postaviti standarde, i to ne samo u svojem žanru, nego i u igrivosti općenito.

BERISLAV JOZIĆ
GRAND THEFT AUTO 3



Naravno, igrao sam svašta, ali *GTA3* mi je oduzeo najviše vremena i pružio najviše užitka. Autori su krenuli putem Hidea Kojima i cijeli okoliš napravili toliko zanimljivim da sam mnogo vremena proveo istražujući grad i iskušavajući što se nudi... Definitivno najbolja PS2 igra do sada.

VEDRAN SANDIĆ
GTA 3

Legendarna igra koja je na novoj konzoli dobila i novu dimenziju te tako postala prava 3D-simulacija (zločinačkog) života. *GTA 3* je najkompleksnija i najkompletnija igra koju sam vidio na PlayStationu 2.

ODIGRALI SMO

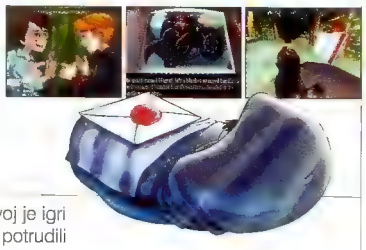
Posljednji broj PSX-a u 2001. godini, nadamo se, na doličan način slavi jedno razdoblje koje ćemo pamtiti po nekoliko stvari - dolasku PlayStation 2 konzole u Lijepu našu, prvim naslovima poput *Z.O.E.*, koji su pokazali put kojim će kročiti sve buduće igre, *Gran Turismu 3* čija je ljepota iznenadila cijeli svijet i ovom predblagdanskom ludilu koje nam, na samom izmaku godine, svakim danom donosi sve više naslova koji kao da su čekali upravo blagdansko razdoblje da bi se pojavili. A *Tony Hawk's Pro Skater 3* za obje konzole, *Burnout* (čiju recenziju možete pročitati u temi *Miris guma*), *Airblade* i senzacionalni *Grand Teft Auto 3* su samo uvod u ljepote koje će izaći u vrijeme dok čitate ovaj broj. Neke od njih su dugoočekivani *World Rally Championship 2001*, nevjerojatno lijepi *Ace Combat 4*, stravični *Silent Hill 2* i *Soul Reaver 2* kao gotički šećer na kraju. No, oni tek dolaze, dok su naše zvijezde već tu. Stoga, bilo da ste odabrali uživati u predivnom svijetu gelendera i rampi u *THPS3*, bilo u zgužvanom čeliku *Burnouta* i vlastitih živaca, bilo da se liječite od povećane doze agresivnosti pomoću *Grand Theft Auta 3* ili parate nebo svojim hoverboardom u *Airbladeu*, znajte da vrijeme uživanja neće trajati dugo... samo mjesec dana, još je 30 dana do časa kad će nove zvijezde prekriti stare, a Nova godina pokucati na vrata noseći sa sobom nešto što smo dugo čekali: igre koje će pokazati da vrijeme PlayStationa 2 tek dolazi, mada smo mi načas povjerovali da već odavno živimo u njemu.

Grand Theft Auto 3

Ovo je najbolji dokaz da nastavak ne mora nužno biti lošiji od originala

Tony Hawk`s Pro Skater 3

U Neversoftu su odlučili izdati treći nastavak za gotovo sve aktualne platforme, no najviše nas je brinulo kako će ga izvesti na Golijatu, a kako na Davidu. Danas odgovor znamo - savršeno!



Harry Potter
and the Philosopher's Stone

Rađena prema zahvalnom predlošku i za nestrpljivu publiku, ovoj je igri zajamčena dobra prodaja. Svaka čast programerima što su se potrudili posao odraditi kvalitetno

Grand Theft Auto 3	38	NHL 2002	61
Project Eden	42	NBA Shootout 2002	62
Airblade	44	FIFA 2002	63
Syphon Filter 3	46	Harry Potter and the Philosopher's Stone	64
Tony Hawk`s Pro Skater 3	48	Dragon Warrior 7	68
NBA Live 2002	54	One Piece Mansion	70
Top Gun: Combat Zones	56	Monsters, Inc.	71
Moto GP 2	57	Kirikou and the Sorceress	72
Age of Empires 2: The Age of Kings	58	LMA Manager 2002	73
The Mummy Returns	60	X'treme Roller	73
Victorious Boxers	61		

PSX PREPORUKE UREDNIKA

1. **GTA3** — DMA / Take 2
2. **Harry Potter** — Argonaut Games / EA
3. **Tony Hawk's Pro Skater 3** — Neversoft / Activision
4. **Burnout** — Criterion Games / Acclaim
5. **Airblade** — Pixelogic / SCEE

Ovo je najbolji dokaz da nastavak ne mora nužno biti lošiji od originala PIŠE Berislav Jozić

Grand Theft Auto 3

GRAND THEFT AUTO 3

proizvođač DMA DESIGN
izdavač ROCKSTAR GAMES
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr AKCIJSKA AVANTURA/VOŽNJA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION 2, PC

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

Come and get me, you dirty copper!

Kad nekog treba "počistiti", najbolje je naći povišenu poziciju i opremiti se automatskim oružjem

Igra počinje animacijom u kojoj našeg junaka izigra djevojka, što će nas samo potaknuti da nastavimo dalje - treba se osvetiti gaduri

Tijekom igre vozit ćete najrazličitija vozila, ali ona 'najegzotičnija' dobit ćete samo u specijalnim misijama

Novi je *GTA* daleko najbolji nastavak serijala i jedna od dosad najboljih igara na PlayStationu. Ako prijašnje niste odigrali, onda će vam ovaj doista pružiti novo iskustvo, ali ako i jeste, nemojte misliti da sve znate - *Grand Theft Auto 3* donosi mnogo novina i - što je najvažnije - dopušta izvođenje različitih akcija i slobodu istraživanja te ga svatko može igrati na svoj način.

KOJI JE OVO ŽANR?

GTA pripada specifičnoj vrsti igara koje u sebi objedinjuju nekoliko žanrova, a ne pripadaju nijednom od njih. Sitni ste kriminalac kojeg njegova djevojka tijekom pljačke iznevjeri, ali sretnim okolnostima uspijevate izbjeći zatvor. U izmišljenom gradu Liberty Cityju prepušteni ste sami sebi - možete se povezati s lokalnim kriminalcima ili istraživati grad iskušavajući sve što se u njemu može raditi.
U većini ćete se slučajeva kretati automobilom, što igru približava žanru simulacija vožnje. Pri rješavanju misija naići ćete na mnoge avanturističke elemente, a kako ćete se u igri često morati boriti protiv članova protivničkih bandi koristeći veliki broj različitih oružja (ili šakama), s pravom možemo reći da ima i elemenata pucačine, pa čak i tučnjave. Zato je možda najbolje odustati od definiranja žanra i prepustiti se igranju.

KOPNOM, MOREM, ZRAKOM - POD LUPEŠKOM KAPOM

Kad bih počeo objašnjavati što sve možete činiti u ovoj igri, vjerojatno bi mi trebalo desetak stranica, a i tada bih nešto ispustio, zato najopćenitije: pred vama se prostire Liberty City, grad kriminala, trgovine i (ne)kulture. Kao i svaki moderan velegrad, ima nekoliko četvrti, u početku se možete kretati samo jednom, a poslije i cijelim gradom. Na raspolaganju su vam javna prometna sredstva (metro ili vlakovi), no kao i svaki pravi stanovnik grada, radije ćete krstariti ulicama automobilom. Do vozila je lako doći, samo pridite nekom nesretniku, izbacite ga iz auta i odjurite uz škripu guma. Čak se ni policija ne uzbuđuje što im se krađa događa pred nosom, takve su situacije

Never ask me about my bussines Jhonny... (izgovoreno promuklim glasom)

česte na ulicama ovog grada,.
Kako je stupanj kriminala (organiziranog ili ne) vrlo visok, mali lopov poput vas najbolje će proći bude li poslušno izvršavao misije šefova većih bandi. Započinjete na sitno, transportiranjem nekoliko "prijateljica noći" do odredišta ili krađom automobila koji se svidio bossu, dok su iduće misije sve opasnije i kompliciranije. Bit će tu pljački banaka, podmetanja bombi, ubijanja istaknutih članova protivničkih bandi, a ponekad i vlastitih - nikad ne znate tko će se okrenuti protiv vas.

ISPLATI LI SE ZLOČIN?

Želite li uzeti mali

predal

od svijeta

kriminala, Liberty City nudi mnoge mogućnosti. Čim steknete kakav-takav ugled možete se uključiti u ilegalne utrke gradskim ulicama, gdje će vam pobjeda donijeti novac i slavu. Ako pak želite pomagati ljudima, možete uskočiti u vozilo vatrogasaca ili hitne pomoći - u gradu velikom poput Libery Cityja uvijek postoje ozlijeđeni pješaci ili bolesni starci koje treba

Zalaz sunca nad gradom, koja romantika. Pa što ako sam gangster, imam i ja emocije!

Efekti vremenskih prilika su izvrsni i značajno utječu na igru

"CARJACKING" I KAKO GA IZBJEĆI

"Carjacking" ili "otmica automobila" je krađa automobila vozaču, a posljednjih nekoliko godina u najvećem je porastu u velikom broju razvijenih zemalja. Zašto? Najvjerojatnije zbog sve boljih alarma i drugih zaštitnih sustava. Kad je vozač u automobilu, kradljivac može jednim napadom dobiti automobil s deaktiviranim alarmom i ključevima u bravi. Evo nekoliko savjeta kako izbjeći taj zločin koje preporučuju američki kriminalistički stručnjaci:

- dok vozite, zaključajte vrata i zatvorite prozore
- pazite na ljude koji prilaze vašem vozilu stojeći na semaforu, ostavite mjesta između svog i ostalih vozila da se možete izvući
- ne vozite kroz područja poznata po kriminalnim aktivnostima
- kad god možete, vozite se u društvu
- na istom privjesku ne držite ključeve od automobila i ključeve od kuće
- čuvajte se ljudi koji vam na semaforu prilaze proseći, dijeleći letke, prodajući novine i si.
- ne izlazite iz automobila ako vas netko traži pomoć - pozovite pomoć mobilnim telefonom
- u slučaju da vas straga udari drugo vozilo, ne izlazite iz vozila - mobilnim telefonom pozovite policiju
- ne zaustavljajte se i ne propuštajte pješake koji prelaze ulicu bez obilježenog pješačkog prijelaza

Naravno, ti su savjeti namijenjeni stanovnicima američkih velegradova, gdje je "carjacking" jedan od najčešćih zločina. Ne trebate odmah postati paranoični, no kad zaigrate *Grand Theft Auto 3*, paranoja će postati neizbježna - kad god izađete na cestu.

brzo prevesti do bolnice ili zapaljeni automobili i pregoreni ručkovi koji vape za vodom iz vašeg šmrka. Želite li prijeći na stranu zakona, ulaskom u policijski automobil pred vama se otvaraju tzv. "vigilante" misije u kojima možete za račun pravde ubijati kriminalce koji zahvaljujući umješnosti svojih odvjetnika uspijevaju umaći zakonu. Ako vam ni pravda "ne leži", nego samo brinete o svojoj zaradi, uvijek možete oteti jedan od brojnih žutih taksija te prevoziti putnike za honorar i malu napojnicu.
Trebam li spominjati da ćete, prihvatitite li se istraživanja grada, naići na mnogo skrivenih misija i tajni - njihovo ću otkrivanje prepustiti vama. Nažalost, jedini način da napredujete u igri je izvršavanje misija koje vam daju vaši bossovi i praćenje priče. Samo će vam se tako otvarati novi dijelovi grada s novim misijama i mogućnostima.

PO SUNCU, VJETRU I KIŠI...

Sad bih trebao reći nešto o vizualnim i ostalim tehničkim pojedinostima igre. No prije nego što

You've been struck by a smooth criminal

MALO POVIJESTI

Podsjetimo se povijesti sve igre. Prvu je igru u serijalu sredinom 1998. izdao Take-Two Interactive i odmah je podigla veliku prašinu svojom kontroverznom tematikom. Vrlo se dobro prodavala iako se mogla kupiti samo u nekim trgovinama.

Godine dana poslije, u proljeće 1999., novi izdavač - Rockstar Games - izdaje svojevrsni expansion - *Grand Theft Auto: London 1969*. Relativno mali broj novih misija i automobila bez ikakvih izmjena u engineu i ostalih poboljšanja privukao je samo obožavatelje prvog dijela i ljubitelje starijih engleskih automobila koje je bilo moguće krasti u toj igri.

Na kraju, u jesen 1999. Rockstar izdaje treće ostvarenje DMA Designa - *Grand Theft Auto 2*. Filmići s pravim glumcima, minimalno dorađena grafika te poprilično izmijenjen koncept igre (sami ste morali odlučiti kojoj ćete se od triju postojećih bandi prikloniti) privukli su velik broj kupaca, no nastavak nije ponovio uspjeh originala.

[1] Pogledaj što si mi napravio od blatobrana, kretenčino! Platit ćeš životom! [2] Kad ovolika sila krene na vas, nemate mnogo izgleda... [3] Ovakve su ploče i putokazi prilično rijetki pa ćete raspored ulica morati naučiti napamet [4] Najveći bossovi imaju i najbolja skrovišta, ali posjećivat ćete ih samo kad dođete po novi zadatak

[1] Nažalost, ne možete nikog ubiti kroz staklo automobila, ali mu možete zaprijetiti [2] Moguće je voziti čak i tenk - ako ga otmete vojsci [3] Kamioni i kombiji su mnogo otporniji na udarce od automobila pa u njima možete praviti pravi nered [4] Svaki velegrad ima China Town - ovdje je to sjedište jedne od opasnijih bandi s kojom ćete se sukobiti

"Drive-by shooting" jedan je od najefektnijih načina za sređivanje "cijeva" - no prilično je nepregledno, stoga preporučujem gaženje

Dalje ruke od tog radija!

počnem o tome kako je napravljen prijelaz između dosadašnjih 2D-igara i ovog 3D-nastavka, moram spomenuti najupečatljiviji dio igre - vremenske efekte.

Osim što se igra odvija u 'realnom' vremenu koje prolazi znatno brže nego u stvarnosti, i vremenske se prilike stalno mijenjaju. Sunce će vas svojim bljeskovima zaslijepiti, potom će možda zapuhati vjetar podignuvši u zrak papire i smeće s poda, a na kraju će možda padati kišica. Lagani će pljusak prijeći u oluju zbog koje će biti smanjena vidljivost, da bi ponovnim izlaskom sunca cijeli grad uronio u gustu maglu. Osim na vidljivost, vremenske prilike utječu i na kretanje automobila. Na blagoj ćete kiši proklizavanje jedva osjetiti, dok će pljusak bržu vožnju učiniti vrlo pogubnom, pogotovo ako ste navikli skretati pod ručnom. Najzanimljivije je što lokve vode nakon kiše još neko vrijeme ostaje na asfaltu, dok ih sunce ne osuši, stoga morate i dalje voziti oprezno. Upravo takve pojedinosti pridonose da Liberty City igraču postane vrlo stvarno mjesto.

GRAD S DUŠOM

Naravno, ima tu i drugih elemenata koji pomažu stvaranju neodoljive atmosfere u *GTA3*. Grad je iznimno dobro modeliran u 3D-u, a svaka je zgrada posebna - nije riječ o generičkim blokovima koje bi dizajneri slagali kao lego-kockice. Kao i u svakom većem gradu, četvrti imaju neke zajedničke elemente, a izgled zgrada se znatno mijenja vozite li se širim, trgovačkim ulicama prepunim izloga, ili pak bogataškim četvrtima s vilama, ili užim uličicama omeđenim stambenim zgradama. U većinu zgrada ne možete ući, ali se možete popeti na mnoge krovove ili zavući u stražnja dvorišta gdje se možda kriju bonus predmeti.

Između zgrada i oko njih kreću se pješaci kojima je također posvećeno mnogo dizajnerske pozornosti. Njihov izgled odgovara dobu dana i četvrti u kojoj se nalaze, tako ćete u podne na glavnoj ulici susretati brojne poslovne ljude u odijelima, dok će navečer istom ulicom šetati mnogo manji broj slučajnih prolaznika na koje će iz pokrajnjih uličica vrebati sitni kriminalci. Svi oni vrlo realno reagiraju na vaše akcije - dođe li do pucnjave, bježe glavom bez obzira, a kad vozite automobil po pločniku, psuju, prijete šakama i izmiču se. Vozila se, kao najvažniji posebni element, izgledom mogu mjeriti s mnogima iz pravih simulacija vožnje. Brojni modeli, od kabrioleta do džipova i kamiona, zadovoljit će i

KAKO SIJATI SMRT (I OSTATI NEOZLIJEĐEN)

Svakom pravom radniku je potreban dobar alat. Tako ćete za jednu od svojih najčešćih zadaća u ovoj igri - ubijanje - koristiti brojna oružja različitih razornih moći i svojstava.

Prva na koje ćete naići je obična bejzbolska palica (1). Slaba je i nespretna jer se protivniku morate jako približiti da biste je upotrijebili. Jedini je problem što ćete pasti kad vas netko njome udari i tako izgubiti poprilično vremena, što ponekad može biti opasno. Pištolj (2) je najslabije vatreno oružje, brzo ostaje bez metaka.

Mnogo je boljі uzi (3) koji osim automatske paljbe ima još jednu prednost - njime možete pucati i iz automobila (za razliku od drugih oružja). Automatska puška AK- 47 nije previše korisna jer pucketi iz nje, ne možete trčati, a ne možete je koristiti ni iz automobila. No, njezina dobra strana je preciznost. Pušku (4) je vrlo dobra i

snažno oružje, ali ćete ga rijetko kad naći, dok je M- 16 (5) najjače oružje u igri za uništavanje žive sile. Čak i automobile diže u zrak nakon nekoliko sekundi. Bazuka (6) je prije svega namijenjena uništavanju automobila ili helikoptera; no čim zapucate, na vas će se sa svih strana sjuriti policajci. Nešto manje prikladan za policajce je

Molotovljevi kokteli (7) s kojim morate biti oprezni - bacite li ga preblizu, vatrena bi lopta mogla zahvatiti i vas. Za granate vrijedi isto, ali je njihova eksplozija brža i vrlo je

Mnoga članova protivničke bande. Snajper (9) je po mnogima najljepše oružje u igri, iako ćete za nj metke nalaziti u vrlo ograničenim količinama. Ciljanje je vrlo lako, pogodak u bilo koji dio tijela ubija na mjestu, a zumirajući možete vrlo precizno gađati ciljeve skrivene na vrhu neke zgrade. Ubijanje nikad nije bilo lakše!

najizbirljivije vozače. Na njima se vrlo dobro vide i posljedice vaše vožnje - razbijena stakla, otrgnuti blatobrani i poklopci motora, crni dim i plamen koji upozorava da morate što prije napustiti vozilo - srećom, u blizini je uvijek neka zamjena.

ŠTO SE SLUŠA?

Da bi doživljaj bio potpun, divna grafika treba i zvučnu komponentu. Kvalitetni zvukovi guma, motora, eksplozija i pucnjave se podrazumijevaju, a kompletnu audiopozadinu upotpunjuju psovke razljućenih vozača te dobro digitalizirani i odglumljeni glasovi likova s kojima razgovarate. No, ono što me najviše oduševilo u igri je radio. Već ste i u prijašnjim nastavcima *GTA* mogli birati što ćete slušati tijekom vožnje, no ovaj vam je put na raspolaganju čak devet radiopostaja s različitom vrstom glazbe, a na jednoj je i vrlo smiješan talk-show (preporučujem!). Na disku ima više od 3 sata glazbe koju možete poslušati na taj način (neke su pjesme poznatih izvođača), pa će promjena radiopostaje, tj. traženje vaše omiljene glazbe, biti prvo što ćete učiniti kad nekome preotmete automobil. Ideja je izvrsna.

IDEMO SE VOZITI

Idemo! Ne čekajte! Ova je igra sigurno najopsežniji i najdorađeniji naslov za konzolu, a možda i najbolji. Obilje misija, golemi, realno dočarani grad koji možete istraživati, gomila oružja, izvrsna grafika... *Grand Theft Auto 3* jednostavno nema mane. Dobro, možda će netko prigovoriti zbog *pop-upa* koji ćete, doduše, rijetko uočavati, no s obzirom da pogledom obuhvaćate vrlo velik prostor te da je broj pješaka i automobila na ulicama doista velik, to se može oprostiti. Svojom dubinom, mogućnostima što ih nudi igraču te nadasve atmosferom, ova će velika igra ući u povijest. Samo je držite dalje od djece! ⊗

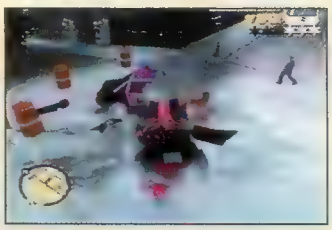
MIŠLJENJE

IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	7

Zapravo 9.5 da *MGS2* mogu dati 10. Ma ne, ipak 10! Ova igra to zaslužuje — **10**

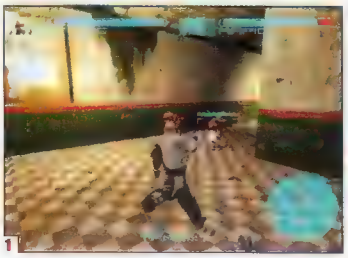
Ovo nije igra - ovo je život s druge strane

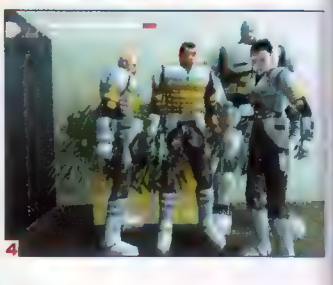
Javni prijevoz je interesantan, ali ne pruža toliki užitak kao jurnjava autom



Zaustavljanje automobila nasred ceste najbolji je način za privremeno blokiranje potjere - problem je što i vi dalje morate pješice

[1] Kad sjednete u policijski auto, vidjet ćete da ni njihov život nije jednostavan [2] Evo ti! Ti ćeš meni stajati na putu ! [3] Helikopter doduše, ne možete voziti (ali možete srušiti). Ipak, predlažem da koristite bazuku a ne pušku [4] U ovoj igri krvi ne nedostaje





[1] Borbe su teške ponajprije zbog lošeg načina gađanja. Neprijatelji su manji problem [2] Općenito, lakše se napucavati iz prvog lica, a ostatak igre gledati u 'Larinom' stilu [3] Ovako izgleda probijanje računalne zaštite. Na početku je igre jednostavno, a poslije sve složenije [4] Pogled na vašu skupinu iz kuta sigurnosne kamere. Pomalo sliče Smogovcima, zar ne?

Project Eden

PROJECT EDEN

proizvođač CORE DESIGN LTD.
izdavač EIDOS INTERACTIVE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADNA AVANTURA
broj igrača 1-4
platforma PLAYSTATION 2, PC

PS2 Memory Card · Dual Shock 2 · PS2 Multitap

Novi naslov autora *Tomb Raidera* pokušava učvrstiti novi žanr - skupnu arkadnu avanturu, i to čini poprilično uspješno

PIŠE Berislav Jozić

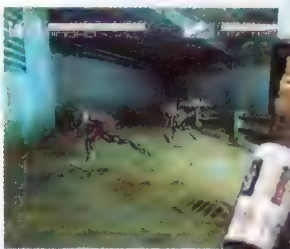
Svakih nekoliko godina pojave se igre u kojima igrač vodi skupinu likova u stvarnom vremenu, ali ih programerski timovi vrlo rijetko uspiju učiniti zanimljivima široj publici. Ni *Project Eden* nije iznimka, što ne znači da trebate odmah prestati čitati recenziju - možda ćete baš vi biti jedan od onih kojima će se igra svidjeti. Ovo je igra s jednakim brojem dobrih i loših strana pa je konačna ocjena zapravo stvar ukusa - nekome će biti vrlo dobra, dok će je drugi s gnušanjem odbaciti.

NAJBOLJE UČETVERO

Krenimo od najzanimljivije činjenice: možete je igrati učetvero s obzirom da se vrti oko tima sastavljenog od četiriju specijalca. Na podijeljenom ekranu svaki igrač upravlja jednim likom. Imate li multitap i tri prijatelja, to je najbolje što vam *PE* može pružiti. Pazite, govorim o kooperativnom načinu, dok su deathmatchevi prilično lošiji od već viđenih na PS2 konzoli. Nije problem u grafici, nego u problematičnom načinu ciljanja i općenito poprilično loše riješenoj borbi. Međutim, to i nije tako bitno jer je *Project Eden* zapravo avantura u kojoj je najvažnije istraživanje i rješavanje problema, dok je ubijanje protivnika stavljeno u drugi plan.

JEDINSTVO RAZLIČITOSTI

Radnja se vrti oko istraživanja incidenta u tvornici sintetičkog mesa - sve počinje kao rutinska misija za četvero specijalaca u kojoj je čak upitno hoće li njihove vještine biti potrebne. Ipak, kako se priča razvija, postajat će sve dublja i kompleksnija. Problemi s kojima se susrećete većinom su viđeni u drugim igrama - morat ćete otvoriti zaključana vrata, raščistiti sobe s otrovnim plinom, popraviti pokvarenu opremu, provaliti u zaštićene računalne sustave... Vještine koje inače ima jedan junak igre ovaj su put podijeljene između četiri junaka, stoga su zagonetke složene i mogu se riješiti samo pozabavi li se njima više likova. Primjerice, da bi jedan lik probio zaštitu na računalnoj mreži, drugi mora prvo popraviti računalo, a treći se uvući u sobu i zatvoriti dovod plina koji bi ostale likove ometao u radu. Većina specijalnih radnji poput popravaka ili hak-



Carter jedini može razgovarati s drugim likovima, što mu je, uz otvaranje vrata, jedini zadatak

Različitim sigurnosnim kamerama možete unaprijed vidjeti neprijatelje koji vas čekaju - nije da su neki prizor...

S MAGARCA NA KONJA

Zanimljivo, ali PlayStation 2 isprva nije planiran kao platforma za ovu igru već od samog početka razvoja (1999. godine) znalo se da će se igrati na PC-ju, dok je od konzola spominjan Dreamcast. Pvo je bilo najavljeno da će izaći u jesen 2000., ali je onda sve odgođeno do početka 2001., a potom i do jeseni/zime. O Dreamcastu se više nije govorilo, u jednoj je izjavi za tisak čak pisalo da će igra izaći na PlayStationu, da bi na kraju bila najavljena i dovršena za PlayStation 2.

QUATRO FANTASTICUS

CARTER - voda tima. Samo on može razgovarati s drugim likovima (ostali su članovi skupine vrlo sramežljivi), a potreban je i za otvaranje nekih zaključanih sigurnosnih vrata.

ANDRE - mehaničar koji popravlja sve - od brave u kojoj je puknuti ključ do računala. Nažalost, popravljenu opremu ne zna koristiti.

AMBER - ženski mozak u robotskom tijelu (koja kombinacija). Nakon strašne nesreće prije desetak godina Amber je postala član Cyborg odreda i otad je svakim danom sve sličnija robotu nego ljudskom biću. Njen oklop može izdržati mnogo više nego onaj ostalih članova tima, a može koristiti i najteža oružja.

MINOKO - haker i tehnički ekspert u tijelu mlade djevojke (i to je zgodna kombinacija). Zna koristiti najrazličitiju tehničku opremu, provaljivati u računalne sustave i slično. Jedan od najkorištenijih članova skupine.

Pomno gledanje i pretraživanje svakog kuta ključ je rješavanja svih zagonetki

poviranja napravljene su u obliku minigara koje s vremenom postaju sve teže - no sposobnosti likova se ne povećavaju s vremenom i iskustvom, nego ćete svoju vještinu morati sami usavršavati.

IGRAMO DVA I DVAI

Istraživanje golemih i prilično dobro modeliranih nivoa, borba s različitim i sve stravičnijim protivnicima kako vrijeme prolazi te razgovor s preživjelima kojih je sve manje... Zvuči zanimljivo, zar ne? A onda moramo reći nešto i o nedostatcima *Project Edena*.

Prvo, postavlja se pitanje nije li sve potrebne vještine mogao imati jedan lik? Time bi igra izgubila zanimljiv multiplayer mode, ali bi zato kontrola bila mnogo lakša, a što je najvažnije, igre bi se značajno ubrzalo jer ne biste se trebali toliko puta vraćati i mijenjati s drugog kraja nivoa lik koji vam treba. Na stranu to, kontrole su, ponajprije ciljanje, mogle biti preciznije i ugodnije. Prebacivanje s lika na lik riješeno je relativno dobro, ali bi bilo još bolje da se istodobno mogu voditi sva četiri lika. Ovako vodite samo jedan, dok ostalima naređujete da vas slijede, što i nije najbolje riješeno. Nakon što se naviknete na upravljanje, zaprepastit će vas način na koji su programeri riješili najveći problem takvih igara - što se događa kad umre lik čija je vještina prijeko potrebna za rješavanje neke nove zagonetke?

Ubrzo ćete uvidjeti da su neki likovi tu tek da ih bude paran broj

Skupina dijeli jednu zalihu energije koja se, kad netko iz skupine umre, koristi za regeneraciju lika na jednoj od brojnih regen-točki razbacanih uokolo (nešto popust checkpointa iz arkadnih igara). Energiju možete puniti na posebnim mjestima ili iskorištavati baterije i generatore koje ćete usput pronaći. Osim za regeneriranje likova, energija služi i za stvaranje opreme, primjerice minirobota kojima možete upravljati prilikom uvlačenja u male prostore ili automatskih mitraljeza koje možete postaviti da vam čuvaju leđa. Iste predmete poslije možete ponovno razgraditi u energiju, što omogućuje da eksperimentirate s različitim predmetima rješavajući probleme, a ponekad će to biti i jedini način.

NIJE ŽVAKA ZA BEDAKA

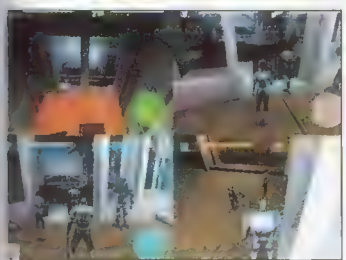
Sad vjerojatno shvaćate zašto sam rekao da će se igra nekima svidjeti, a nekima ne. No, još nismo gotovi, tu su i tehnički aspekti koji u cijelosti odgovaraju ostalim elementima igre - dijelom su kvalitetni, a dijelom baš i ne. Iz nekoliko smo intervjua s programerima i dizajnerima saznali da su u kreiranju igre korištene najnaprednije grafičke tehnike. Jedna od meni najzanimljivijih je ona koja smanjuje broj poligona likova kako se oni udaljuju od vas, čime se zadržava oštrina i dobiva dobra percepcija dubine. Grafika igre ne može se uspoređivati s nekim PS2 igrama u kojima smo mogli uživati u posljednje vrijeme, likovi imaju (samo) oko 1 500 poligona i kreću se prilično kruto i beživotno (u usporedbi s *Icom*, svi likovi *Project Edena* su roboti). Zvučni i svjetlosni efekti također se ne mogu pohvaliti kvalitetom. Dobro, ima tu lijepih pojedinosti kao što su svjetiljke koje likovi nose na kacigi ili bljeskovi hitaca iz različitih oružja. Digitalizirani govor je prilično raznovrstan i dobro odgovara likovima (nećete čuti krupne momke koji govore pederskim glasićima). A opet, kad zapucate iz bacača raketa, bit ćete začuđeni zvukovima eksplozija koji podsjećaju na zvuk petardi. Ništa impresivnija nije ni glazbena pozadina koju gotovo nećete ni primijetiti. Što se tiče tehničke strane igre, jedine pohvale upućujemo mogućnosti snimanja na svakom mjestu i brojnim informacijama dostupnim tijekom igre - to će vam biti od velike pomoći dok se budete navikavali na kontrole.

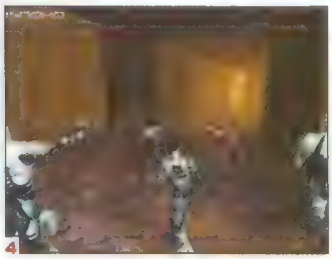
ISKUŠAJTE SAMI

Ukratko, ako možete, odigrajte *Project Eden* prije nego što ga kupite jer ne mogu jamčiti da će vam se svidjeti. Ima u njemu nešto, ali to nije ono što igru čini hitom. Bilo kako bilo, mogli biste se dobro zabavljati nekoliko tjedana. ⊗

MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	8
Nije loše, ali se cijelo vrijeme pitam nisam li mogao voditi samo jedan lik?	7

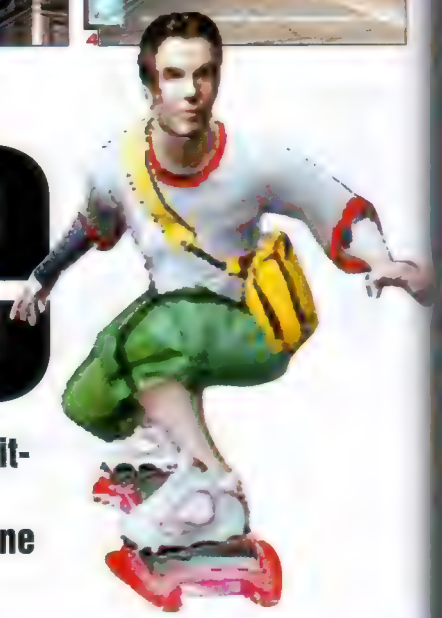




[1] Nije loše ni udvoje, ali će povremeno dolaziti do zbrke tko koga treba voditi [2] Učetvero je bolje igrati kooperativno, ali možete se i boriti međusobno - samostalno ili u timovima [3] Često su detalji značajni za pricu vrlo sitni, stoga je potrebno dobro gledati [4] Kad smo zajedno, neprijatelji nemaju šanse

[1] Ovaj grab potez će vam omogućiti dolet na mjesta na koja inače ne biste mogli doći **[2]** Ljepota detalja i grafike je vidljiva i na iscrtavanju neba **[3]** Gradska razina je prva u igri i omogućava izvrsno inicijalno privikavanje na sustav kontrola **[4]** Savjete što učiniti primate u vidu tekstualnih poruka u dnu ekrana

Airblade



AIRBLADE

proizvođač CRITERION GAMES
izdavač SCEE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr LEBDODASKAČKA ARKADA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION 2

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

Izvrsna grafika, zarazna igrivost, tisuće sitnica koje sjajnu igru čine još boljom... Predstavljamo *Airblade*, novo čedo vrijedne ekipe iz Criterion Studiosa

PIŠE Amar Rešić

Okretom oko ove cijevi srušit ćete protivnika na stubama

Airblade je jedna od dosad najdorađenijih igara izašlih na PlayStationu 2. Premijeru je doživjela na ovogodišnjem E3 sajmu, gdje su prikazane slike bile toliko kvalitetne da smo posumnjali u završni proizvod - naime, bilo je teško zamisliti da će grafički prikaz dopuštati toliku detaljnost i rezoluciju. Ipak, upravo se to dogodilo, a fluentnost i izvođenje same igre je postalo instant-referencom za sve buduće naslove slične tematike. Usporedbe s trećim nastavkom *Tony Hawk* serijala su se nametnule same od sebe, no i kratko vrijeme provedeno uz *Airblade* je dovoljno da pokaže koliko se te dvije igre razlikuju. Osim prvobitne ideje da stopalima i tijelom upravljate daskom izvršavajući pritom različite zadatke, malo im je toga zajedničkog. *Airblade* ujedinjuje grafičku superiornost, nevjerojatnu igrivost i dovoljan broj modova da osigura nužnu originalnost i trajnost, čak i po završetku osnovnog, *story moda* igre.

ŠTO JE AIRBLADE

Airblade je naziv lebdeće daske koja prkosi zakonima gravitacije. Mladom znanstveniku koji ga je izumio na vrata dolazi zla korporacija GPC te ga otima u ime svojih mračnih ciljeva. No, Ethan, znanstvenikov prijatelj, tj. vi, uspijeva pobjeći s daskom i tog časa prestaje uvodna sekvenca (kao i sve sekvence izrađene u game-engineu) te počinje igra. Zahvaljujući svojstvima daske, gotovo da nema prepreke koju nećete moći prijeći. S airbladeom je svaki krov prenizak, a svaka cijev prekratka za *grindanje*. Osim klasičnih *flip* i *grab* trikova koji se mogu vidjeti u skateboarding igra-

IGRALI SE MOMCI, A DJEVOJKE GLEDAHU....

U klasičnim multiplayer modovima se dvojici igrača nude mogućnosti nadmetanja u izvođenju trikova, skupljanju što više bodova i sličnim manje-više uobičajenim sustavima dokazivanja tko je bolji, no novi mod, ribbon tag, je jedan od najboljih multiplayera viđenih u ovoj vrsti igara. Premisa je jednostavna, no istodobno, i prokleto zarazna: tko prvi ugrabi ribbon/vrpcu može raditi trikove za koje dobiva bodove. Onaj koji ga lovi također može izvoditi trikove, no rezultat mu neće rasti sve dok ne ugrabi vrpcu koja se vuče za drugim igračem. No, zadatak mu je lakši što je igrač koji ima vrpcu uspješniji u nabijanju scorea jer se ona produžuje s količinom bodova pa igrač koji je posjeduje mora uistinu tražiti sulude načine bijega ne bi li je što duže zadržao i, naravno, pobijedio. Jedini je nedostatak što je igra ograničena na samo 2 minute, no i 2 minute adrenalina su ponekad sasvim dovoljne.

ma, *Airblade* uvodi i *grab* potez koji dopušta korištenje poprečnih cijevi za okretanje, dodatno povećavanje brzine kretanja ili "lansiranje" u nebeske visine. Usvajanjem svih poteza na površinu isplivava pomnost kojom su oblikovane razine, za što Criterion zaslužuje same pohvale. Svaki pa i najmanji djelić bilo koje vrste konstrukcija služi nečemu i može biti iskorišten za izvođenje trikova. Njihovo povezivanje rezulirat će multipliciranjem rezultata i komboima koji svakim danom igranja postaju sve atraktivniji i duži. Veća brzina kretanja se postiže neprestanim povezivanjem trikova i držanjem tzv. *turbo* tipke koja služi i za produžavanje skokova. Ukratko, sustav upravljanja likovima u *story* modu se upravlja Ethanom, dok napredovanje kroz igru otključava likove koji se susreću u *story* modu i s kojima se mogu igrati svi ostali modovi - *score attack*, *stunt attack*...) je sjajan i vrlo zarazan - kada se usvoji jednostavna logika izvođenja trikova, sve prepreke nestaju, a greške se od tog trenutka mogu pripisati samo igraćem neumijeću.

FRAMEOVI VS. REZOLUCIJA

Korištenje in-house Renderware softvera (Konami ga je iskoristio za stvaranje superiornog *Pro Evolution Soccerra*, Criterion za svoju drugu sjajnu PS2 igru, *Burnout*, a DMA za *Gran Theft Auto 3*) je omogućilo iznimno detaljan prikaz likova i okoliša. Prostori i gradovi kroz koje ćete upravljati svojom lebdećom daskom se razlikuju po veličini, no svaki ima nekoliko visinskih razina i stotine mjesta na kojima je airbladeom moguće izvoditi specifične bravure. Igra je u cijelosti izvedena

Iako još ne postoje najave za nastavak, nekakav budući *Airblade 2* očekujemo s velikim nestrpljenjem

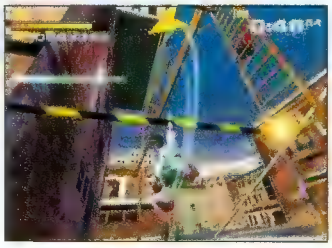
u visokoj rezoluciji, što je posebno vidljivo na boljim televizorima gdje postoji mogućnost spajanja konzole na TV putem RGB-kabela, što od sveg srca preporučujemo. Dodatnu vizualnu poslasticu predstavlja igranje *Airbladea* na televizoru koji ima osvježavanje ekrana na frekvenciji od 100 Hz, gdje se na najbolji način vidi sva ljepota upotrebe *anti-aliasinga* i iscrtavanja objekata u daljini na koje je Criterion vrlo, vrlo ponosan. Inače, igra se cijelo vrijeme vrti na visokom *frame-rateu* od 50-ak fps, a trzanja su primjetna samo tijekom posljednje razine, što pripisujemo njenoj drugačijoj arhitekturi. Naravno, sitničarenja te vrste se zaboravljaju čim se prsti dohvate kontrolera jer je *Airbladeova* igrivost i zaraznost (poput antraksa, rekli bi oni s nešto crnjim smislom za šalu) stekla već i kultne razmjere u našoj redakciji. Grafika briljira i na polju iscrtavanja svih pratećih "sadržaja" poput vozila koja se cijelo vrijeme veselo voze po razinama, pješaka i ostalih spodoba koje će vas glasno prekoriti budete li im smetali vašim naglim prolascima, dok će vas neki zločastiji (u vidu GPC-ovih čuvara) rado i oboriti, pritom vam rušeći prosjek završetka razine.

SJEDI, "ES"

Upravo će taj prosjek ocjena postati mračnim predmetom želja svakog igrača jer dobre ocjene (S, A i B) otključavaju nove modove igre, nove igrače i ostale specijalne dodatke. *Airblade* DVD nudi upravo veliki broj dodataka u vidu intervjua s razvojnim timom, galerije skica po kojoj su kreirani likovi i svu silu sadržaja koju trenutačno nadilazi jedino DVD *Soul Reavera 2* čija vas recenzija očekuje već u idućem PSX-u. Završetkom *story* moda otključava se i novi mod igre, *stunt attack*, izvođenjem sličan klasičnom *career* modu u *THPS* igrama, čijim se završavanjem stječe iskustvo nužno za postizanje suludih bodova potrebnih da bi se i *score attack* priveo kraju. Pritom svaki novi otključani lik donosi nove poteze od kojih neki donose i veći broj bodova, čime se olakšava i cijeli posao. No, igra svakako nije nimalo laka, pa će do konačnog završetka proći više vremena nego što ste pretpostavljali. Ipak, postave li se sve stvari na svoje mjesto i uključimo li u računicu multiplayer kvalitete (vidi okvir), *Airblade* postaje igra koja u konačnici nudi veliku količinu čiste zabave na način toliko sličan, ali toliko različit od onoga u *Tony Hawk* trojci. Izdvojiti jedan od ta dva uistinu superiorna naslova bilo bi vrlo teško jer oba nude nešto što onaj drugi nema. *Airblade* je priča za sebe, a konačnu odluku pri odabiru prepustit ćemo vama, čitaj kao: "obje treba imati, ako se može, a ako ne može - psovka". ⊗

Nažalost, nećete moći srušiti sve pješake, nego samo čuvare GPC korporacije

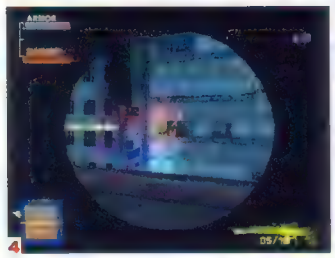
Deatljnost je primjetna na svakom koraku; grafiti na zidovima, cigle od kojih je napravljen zid, drvo s metalnim štitnicima, stabla - briljantno



Grind plus kickflip plus grind plus hollie grab plus grind plus grind plus kick the guard jednako mnogo, mnogo bodova

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	4
Devetka je prokleto visoka ocjena, stoga... nabaviti!!!!	9

[1] Airbladeom je moguće gotovo sve pa čak i grindanje iznimno visokih i zaobljenih objekata [2] Jedna od posljednjih razina, smještena iznad oblaka i vrhova nebodera predstavljat će izazov čak i za iskusnije igrače [3] Komboi predstavljaju bit igre kad su u pitanju multiplayeri i množenje bodova [4] Grindanje rubova satelitskih tanjura bit će vaš zadatak u kasnijim razinama igre



[1] Ovaj momak uskoro će požaliti zbog svog nasilničkog ponašanja [2] Lian u bliskom susretu s ruskim komandosom u kabulskom podzemlju [3] Njuškanjem po afganistanskim špiljama Gabe se bavio davno prije današnjih događaja [4] Najpoznatiji i najslađi "headshot", vrhunac umijeća i trenutačna smrt

Syphon Filter 3

SYPHON FILTER 3

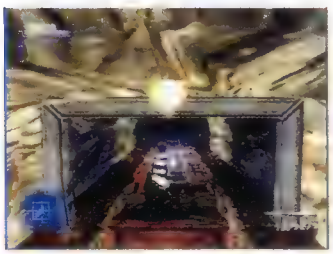
proizvođač SONY BEND
izdavač SCEE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača 1-2
platforma PSONE

Memory Card · Dual Shock, Analog

Gabe Logan ponovno jaši

PIŠE Tomislav Tomašić

Prošlo je više od godine kako smo se posljednji put zabavljali sa smrtonosnim virusom pokušavajući spriječiti njegovo širenje svijetom. Otad se mnogo toga promijenilo, scenom je zavladao PS2, pa je Gabeovo pojavljivanje na PSone konzoli dosta veliko iznenađenje. Je li to dokaz da proizvođači ipak ne odustaju od "sivonje" ili su momci iz nekadašnjeg Eidetica, a današnjeg Sony Benda imali već gotovu priču pa se nisu htjeli zamarati njenim prebacivanjem na PS2? No, možda je tako i bolje - zatvorili su jedno lijepo poglavlje PS-ove povijesti, dok je, s druge strane, više nego izvjesno da će Gabe Logan i Lian Xing zaživjeti i na novoj konzoli, najvjerojatnije u nekoj novoj borbi i novoj priči jer je ova pomalo izgubila smisao i postoji samo zato da bi se nekako povezalo niz misija.



Lawrence Mujari u ludoj vožnji južnoafričkim rudnicima

Spasonosna točka na svakom nivou je checkpoint. Kad već nema "save", i to je dobro

Jedan od najuzbudljivijih nivoa je okršaj s afganistanskim teroristima

ORUŽJA

Među novinama se osobito ističe strašna *AUG* jurišna puška pomoću čije napredne optike možete vidjeti neprijatelja kroz zidove, a moćnim ga zrnom čak i ubiti kroza nj. Tu su još i *MIL-15* eksplozivni *shotgun*, rafalni *shotgun maks* goleme snage i gotovo jednako razorni *UAS-12* te niz lakših i težih pušaka, pištolja i granata.

AH, TAJ TERORIZAM

Kao što vam je poznato iz prošlog broja PSX-a, igra je završena već neko vrijeme, ali je nakon nemilih rujanskih događaja u New Yorku upala u poveću skupinu igara čiji je izlazak zbog nepovoljne atmosfere i povezanosti s aktualnim događajima odgođen. Ipak, 6. studenog konačno je puštena u prodaju i završni je obračun sa Syphon Filterom mogao početi. Kao što smo rekli, priča ne odiše originalnošću, najviše podsjeća na mlaćenje

prazne slame samo da bi se napravio još jedan nastavak. Naime, u prva je dva ona ispričana smisleno i prilično je dobro zatvarala cjelinu, dok se u ovome krenulo sa skokovima u prošlost i sadašnjost koji bi igračima trebali otkriti kako su se Gabe i Lian upoznali. Kao da je koga briga. Bilo kako bilo, sve je to upakirano u nekakva senatska saslušanja u kojima ljutiti državni dužnosnik od Gabea, Lian i njihovog kompanjona za kemijska pitanja Lawrencea Mujarija traži da objasne svoju umiješanost u poslove oko Syphon Filtera. Priča se tada vraća u prošlost i mi, igrajući različite misije razasute diljem zemaljske kugle s različitim likovima, otkrivamo zanimljive pojedinosti iz prijašnjeg života naših junaka te okolnosti koje su dovele do njihovog upoznavanja. Uglavnom, na kraju ispada da su njih nekoliko jedini istinoljubivi i časni ljudi na svijetu, da je svuda oko njih zavjera, te da američka administracija konstantno radi sama protiv sebe. Sve je to zgodno, ali stanje u kojem svuda oko sebe vidiš različite opasnosti ima i svoje kliničko ime - paranoja.

JE LI TO JOŠ SAMO JEDAN SIFON FILTER?

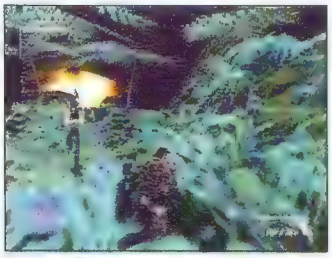
Pa, je. Čim počnete igrati uvidjet ćete da se baš ništa (osim, naravno, težine) nije promijenilo. Koliko god autori dramili o različitim pristupima igranju i načinima prolaska kroz misije, osnovni je koncept ostao isti. Uđi na određeni nivo te se metodom pokušaja i pogrešaka probij kroz neprijateljska trupla. Da, lijepo su oni rekli da je moguće određena mjesta odigrati i na tzv. stealth način, ali ostavite li kojeg neprijatelja svojom voljom na životu, to će vas prije ili poslije doći glave. Budete li se predugo motali po istom mjestu, ta će individua nekako nabasati na vas ili vi na nju, a to što ste mu "napucali" kompanjona koji stoji tek dva metra dalje, neće ga osobito uzbuditi, pa se taktika masovnog pokolja ukazuje opravdanom. Treba ipak reći da je umjetna inteligencija unaprijeđena, te da će neprijatelji kojiput potražiti zaklon od vaših metaka i hrabro uzvraćati, postavljati zasjede i prikradati vam se sleđa, što bi nenaviklima na SF-naredbe i sustav "lokiranja" meta moglo stvoriti velike, ali ne i nepremostive neprilike. Svi oni koji su odigrali bilo prvi, bilo drugi nastavak igre u svemu će tome plivati gotovo kao riba u vodi, no mora se još jednom istaknuti da je igra prilično teška i da ćete kojiput stvarno izgubiti živce. Nekih značajnijih promjena u odnosu na prošle nastavke jednostavno nema. Glede grafike, to je i razumljivo jer su i prvi i drugi dio izgledali prilično dobro iako se mora priznati da su kaskali za tada nenadmašnim *Metal Gearom*, no tu se nije imalo što promijeniti. Dobili smo 19 potpuno različitih nivoa na kojima je ponešto povećan broj tekstura, ali je sve to u okvirima već poznatog. Zadaće unutar misija variraju od ubojstava preko uništenja određenih objekata, pribavljanja određenih predmeta do podrške ljudstvu ili tehnici i oslobađanja određene skupine ljudi. Nivoi su prilično veliki pa unutar svakog postoje tri-četiri glavne zadaće i još toliko popratnih, tako da je za odigravanje prosječne misije potrebno tridesetak minuta. Ta spoznaja može biti pomalo mučna uzmemo li u obzir da unutar misija nema snimanja (na što smo navikli na PS2 konzoli) nego samo uobičajeni checkpointi, što nas dovodi do one poznate: *Nema odmora dok traje obnova.* Dapače, neke su misije toliko kompleksne da će biti vrlo pametno koristiti kartu (ako postoji) da bi se relativno brzo i uspješno izvršile sve zadaće. Već smo rekli da ćete igrajući *SF3* proputovati cijeli svijet, obračunavajući se s lokalnim ološem kao što su Afrikanderi, IRA-ini teroristi, Rusi, južnoameričke banana vojske te aktualni afganistanski teroristi. Gabe i ostala družina nose već poznati arsenal pušaka, pištolja i eksploziva, no neke sitnice doista zaslužuju posebnu pozornost (više u okviru). Šteta je što sav zaređeni arsenal ne ostaje u trajnom vlasništvu, no to je već poznato iz prijašnjih nastavaka. Sve to upakirano je u solidnu, također već poznatu zvučnu kulisu u kojoj dominira napukli Gabeov glas te niz FMV-sekvenci koje su ostale jednako loše kao i prije, dok je njihova funkcija u objašnjavanju priče doista upitna.

Zaključno treba reći da je novi *SF* ipak solidne kvalitete i da će svi koji su s velikim zadovoljstvom odigrali prava dva nastavka, vjerojatno odigrati i ovaj. Iako ni po čemu nije poseban, ipak će vas natjerati da mu posvetite dio svojeg slobodnog vremena. ⊗

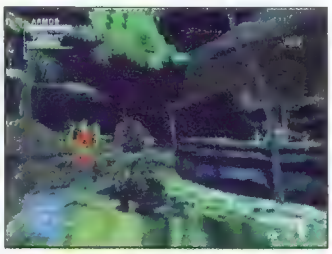
DODATNA ZABAVA

U novom SF-u moći ćete se s prijateljem zabaviti u već otprije poznatom death-matchu upitne kvalitete. Znatno bolji izbor su dostupne miniigre (ubojstvo, diverzija, krađa, prikradanje), iznimno korisne za početničko izoštravanje refleksa te ovladavanje naredbama i kamerom.

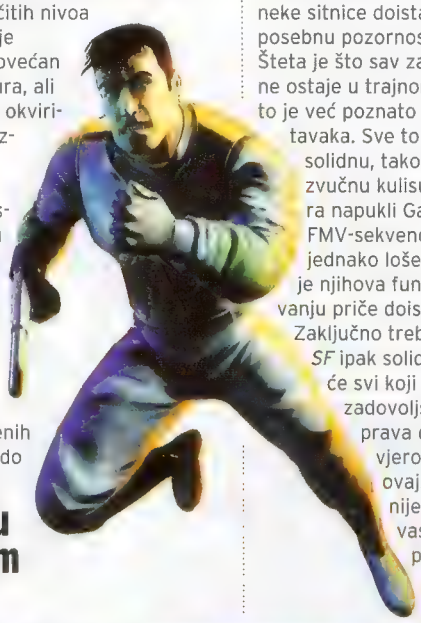
Presretanje većeg broja neprijatelja je lako samo najiskusnijim SF-igračima



Zajednička je akcija završena uspješnim uništenjem mitraljeskog gnijezda

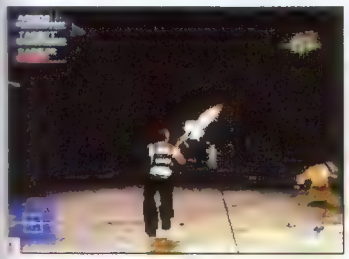


Roj neprijateljskih vojnika je požalio što mi se usudio stati na put



U novom nastavku Gabe je u gotovo svakoj misiji u novom odijelu

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	4
Stanite još jednom na Gabeove poznate "okserice" i objasnite teroristima "čija majka crnu vunu prede"	7



[1] Iako kemičar, novi lik Lawrence Mujari nije uopće sklon šali i dobro rukuje oružjem **[2]** Bojim se da se ovaj bliski susret neće dobro završiti. Zdravlje ističe, a pištolj je poluprazan **[3]** Šetnja po mračnoj kostarikanskoj kišnoj prašumi. Prvi Gabeov zadatak vezan za Syphon Filter **[4]** Gabe u "James Bond" looku

Tony Hawk`s

PIŠE: DANIJEL MILČIĆ

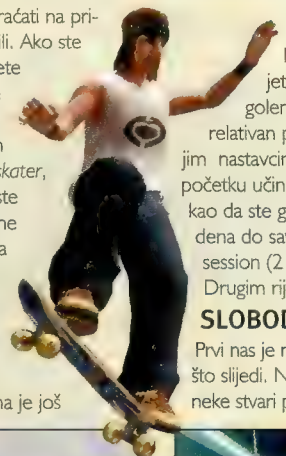
U NEVERSOFTU SU ODLUČILI IZDATI TREĆI NASTAVAK ZA GOTOVO SVE AKTUALNE PLATFORME, NO NAJVIŠE NAS JE BRINULO KAKO ĆE GA IZVESTI NA GOLIJATU, A KAKO NA DAVIDU. DANAS ODGOVOR ZNAMO - SAVRŠENO!

PROIZVOĐAČ • NEVERSOFT
IZDAVAČ • ACTIVISION 02
DATUM IZLASKA • 23. 11. 2001.
ŽANR • TONY HAWK`S PRO SKATER
BROJ IGRAČA • 1 - 2
PLATFORME • PSONE, PS2, GAMECUBE, XBOX, GBA, PC
PODRŽANI HARDVER • MEMORY CARD, DUAL SHOCK, ANALOG

Ponovno nam stiže igra koja je unijela neočekivano mnogo u ovaj žanr i podigla ga na iznimno visoku razinu. Po čemu bi novi nastavak mogao biti poseban? Prvi je bio zakon i nije imao konkurenciju, u drugom su na neki "krumpiravi" način uspjeli uvesti toliko inovacija da je igra ponovno bila za 10 (a ne za 9, kako ju je neki idiot ocijenio baš u ovom časopisu), ali nitko nije očekivao da se svemu tome 'trojka' smije s 34. kata...

MA ON VAM JE NAJBOLJI!!

Onima koji se prvi put susrećete s igrom recimo da je *THPS* skejterska simulacija ponajprije poznata po svojoj nevjerojatnoj i urnebesno zabavnoj igrivosti koja će privući mnoge, čak i one koji inače preziru skejtbord. Besciljna vožnja ukrug bila bi dosadna, stoga su u igru ubačeni različiti zadatci koje morate izvršiti da biste napredovali do idućeg nivoa, razvili lik i sl. Ponekad je nemoguće otprve završiti sve što se od vas traži, ali se zato uvijek možete vraćati na prijašnje nivoe da biste ih do kraja riješili. Ako ste odigrali prva dva nastavka, odmah ćete zamijetiti novi dizajn izbornika koji je zadržao sve korisne funkcije. I skejteri se gotovo nisu promijenili (točan popis pročitajte u okviru). *Create a skater*, mod iz prijašnjeg nastavka u kojem ste mogli kreirati vlastitog skejtera, više ne postoji (barem ne na ovoj konzoli), a razlog je (najvjerojatnije) preopterećenje resursa malog sivca. *Create a skate park* je ostao gotovo isti, drugačiji je jedino odabir tekstura i nove su teme, a što se tiče veličine nivoa kojom raspolažete, ona je još uvijek vrlo ograničena u usporedbi s nivoima što ih je dizajnirao Neversoft. Na samom početku *career* moda primijetit ćete nešto neobično - prvi je nivo golem! Doduše, poslije ćete shvatiti da je to relativan pojam, no u usporedbi s dvama prijašnjim nastavcima, uistinu je tako. Iako će vam se u početku učiniti vrlo složenim, ubrzo ćete se voziti kao da ste ga sami napravili. Tehnika izrade je izvedena do savršenstva, gotovo da možete voziti cijeli session (2 min) kroz jedan golemi povezani trik. Drugim riječima, vaša je sloboda veća no ikad.



NIVOI SU G, GO, GOL, GOLE, GOLEM, GOLEMI!

SLOBODA

Prvi nas je nivo iznenadio veličinom, no pitanje je što slijedi. Nismo se razočarali. Tek su nam sada neke stvari postale jasne: prvi je nivo zapravo- mali.

Bam Magera, zamjena za Boba Bunquista, prvi put u *Tonyju*

Da, da, odlican screengrab!

Elissa Steamer - žena na... railu... uff... ima stav

Tko vozi, a tko izvozi?

Steve Caballero, Kareen Campbell, Rune Glifberg, Eric Koston, Bucky Lasek, Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley, Elissa Steamer (aha, aha, tko je rekao da žene loše voze? Pa... ja), Jamie Thomas i, i, i... netko nedostaje... ehe, Tony Hawk! Ne znam je li itko primijetio da u popisu nedostaje Bob Bunquist. Samo nemojte reći da ne znate tko je on, nisam valjda u starijim brojevima bez veze pisao biografije. No dobro, Bob je pobjegao u Konamijev ESPN, također skejtbord igru... Pih, izdajica. Ali stigla je zamjena, i to više nego dobra; Bam Margera is the

Pro Skater 3

PSone

Elissa Steamer - žena na kotacima... oprez!

Uspije li u 6 sek nabiti 1800 bodova, "sick score" je njegov

Osjećati se velikim... (bahh... ovaj ste predvidjeli, da... kasno je)

DA, I JA SAM BIO POMALO SKEPTIČAN, ALI OVO JOŠ NISAM VIDIO

Kako je to moguće, ne znam. Istina, postoji pop-up, no začas ćete prestati obraćati pozornost na nj i posvetit ćete se predivnom okolišu koji je, ponovit ću, golem. Dakako, nije se snaga PS-a odjednom povećala, nego su progameri bili domišljatiji nego ikad. S obzirom da gubljenje frameratea nije bila opcija, uklonjeni su automobili s ceste i smanjena je interaktivnost u nivoima (u usporedbi s PS-om 2). To naravno ne znači da je nema. Tako je primjerice u spomenutom nivou (New York) moguće aktivirati svojevrsni potres ili pak pozvati dizalo, popeti se na 20. kat zgrade s koje možete sići jedino grindajući po vrlo strmoj sajli. Neki su nivoi, primjerice Skater Island, skinuti s pravih lokacija, što će pomoći da se uživite u igru. I zadatci su doživjeli promjene. Prije svega, mnogo ih je lakše izvoditi (ili se to meni samo čini), tako da ni u jednom trenutku nećete razbijati glavu zbog njih, doista se možete prepustiti čistom užitku. Orginalnosti nema, još uvijek se sve svodi na skupljanje ili uništavanje zadanih elemenata, jedina su novina "stat point" - bodovi prikazani u obliku zlatnih žetona koji služe za poboljšanje vašeg lika, tj. njegovih statistika. Vrlo je važno da ih skupite jer bez njih nema napretka, a bez napretka... nema napretka :). U svakom ih je nivou 5, a ako vam se u početku neki učine nedostupnima, skupite samo one do kojih možete (nemojte ih zaboraviti upotrijebiti), a poslije se vratite po ostatak. "Stat pointima" možete utjecati na iduće kategorije: *rail, lip, manual balance, ollie, air, hang time, spin, switch-skating ability* i *speed*. Nov je i način dobivanja daski. Naime, osim 5 skrivenih, tj. teže dostupnih "stat pointa" i "hidden tapea" (obvezno jedan u nizu zadataka koje morate obaviti), sada je tu i skrivena daska. Ona se ne kupuje i ne dobiva na natjecanjima, ona se "jednostavno" mora pronaći, što je super jer vas prisiljava na pomno istraživanje svakog nivoa.

TONY HAWK JE UVIJEK BIO TONY HAWK, NO TEK JE SADA TONY HAWK TONY HAWK... MMM... DA

MA UOPĆE NIJE VAŽNO ŠTO SI, VAŽNO JE DA IGRAŠ

Natjecanja funkcioniraju po starom načelu: u jednoj minuti morate pokazati sve što znate, po mogućnosti bez padova. Od tri pokušaja, izabrat će se dva najbolja i, ovisno o njihovoj kvaliteti, dobit ćete medalju. Preporučujem da odmah ciljate na zlatne jer će vam se na kraju igre isplatiti. Naime, Neversoft je uvijek radio nagrađivao igrače pa se podrazumijeva da će i skupljanje svih postojećih objekata također nagraditi. Trebam li naglasiti da je i ovdje igrivost dovedena do savršenstva i da je sve najbolje i najluđe i najbrže, misiim da se to podrazumijeva!? Ono što se također podrazumijeva, ali ću ipak spomenuti kad sam već krenuo, je odličan omjer početnika/profesionalca... Dakle, ma koliko god bili loš igrač i ma koliko vam god ne ležale igre ovog žanra, vjerujte mi, *Tonyja* ćete prijeći i on će vas zasluženo nagraditi. S druge pak strane, rijetko tko je toliko dobar da će ga uspjeti prijeći uzduž i poprijeko (sa svim izvršenim zadatcima, skupljenim daskama, zlatnim medaljama) sa svakim likom, a ako i ima takvih, i oni će dobiti svoje (hehe). Na kojoj se god razini nalazili, nećete se razočarati. Način na koji će vas osvojiti igrivošću je nevjerojatan, bit ćete puni samopouzdanja. Naime, zaigrate li igru s ispodprosječnim mogućnostima, niste ni svjesni da ćete se pretkraj igre vratiti na taj nivo i odigrati ga bez ikakvih poteškoća, žmirećki ako treba. Ovo je jedna od rijetkih igara koja će vas u uvući u svoj svijet. Uf, imam previše karaktera... Ako vam ovo nije dovoljno, izvucite još neke zaključke iz recenzije za PS2.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	5

Da, drugi je nastavak dobio 9, ali to je bila greška :), stoga računajte da je ovo jedina trilogija koja je dobila sve desetke!

10

name, skating is the game (gosh...)! Osim što dobro vozi, producira i vlastite videe pod nazivom CKY. Igrate li PS2 inačicu, pojavit će se još mali milijun igrača, doduše samo opcionalnih, no character editor vam pruža uistinu goleme mogućnosti. Nije riječ samo o luksuzu. Pa zamislite kako bi izgledao online multiplayer sa 16 Tonyja gore. Naravno, ne bi išlo. Zato si svatko izradi svog igrača, da mu ime i deri... U *create a skater* modu možete birati lica, boju kože, frizuru, visinu i težinu. Potom birate detalje koji će ga okarakterizirati - majice, hlače, cipele, čarape (neću sad reći jeftini vic o bijelim čarapama), kacige, štitnici, naočale, kape, tetovaže, satovi, narukvice... Uglavnom, shvatili ste, lik možete ispolirati do posljednjeg detalja.

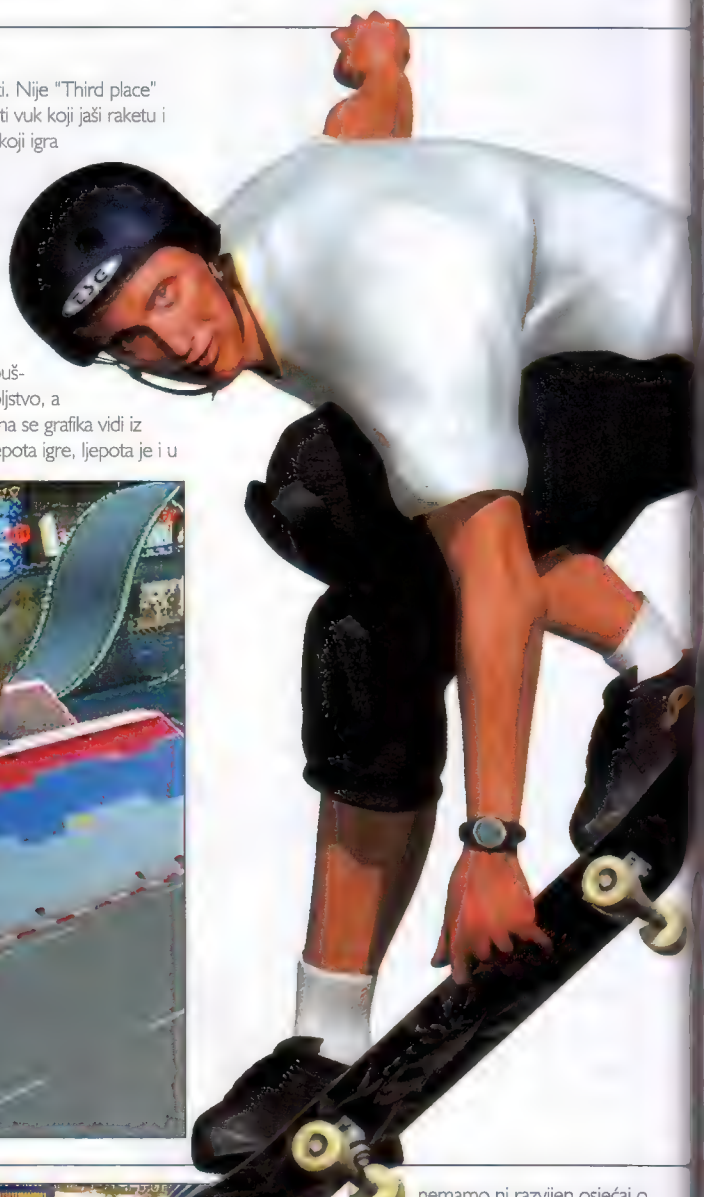
Tony Hawk`s

PREPORUČUJEM DA IGRU PRVO ZAIGRATE NA 'JEDINICI' I UVJERITE SE U NJEZINU IZNIMNU KVALITETU, ONDA TEK NA 'DVOJCI' - JEDNOSTAVNO NEĆETE VJEROVATI DA JE TAKVO ŠTO MOGUĆ

Naravno, u pozitivnom smislu. Naime, nije se teško naviknuti na grafiku *sivca* i njegov framerate, no prelazak na crnu konzolu znači trganje lanaca sa sebe i ulazak u potpuno novi svijet...

THE THIRD PLACE

Naglasit ću, ako dosad niste igrali *Tonyja*, najbolje bi bilo da bacite oko na prethodnu recenziju s obzirom da neke stvari nema smisla ponavljati. Nije "Third place" bez veze. Mjesto gdje možete biti vuk koji jaši raketu i juri svemirom, Jimmy Dynamite koji igra po svojim pravilima, neuništivi Bamby... Mjesto gdje ste jednostavno ono što želite biti i kad želite biti... Tako je to prikazao David Lynch (možda najpoznatiji kao redatelj popularne serije Twin Peaks) u svojim reklamama za PS2. I nije bio daleko... Nove igre za crnca dopuštaju nam upravo to, čisto zadovoljstvo, a dokaz je upravo *Tony 3*. Poboljšana se grafika vidi iz zrakoplova, ali nije u tome sva ljepota igre, ljepota je i u



Vijest

Zapravo - povijest, ali napišem li to, nitko ne bi čitao. S obzirom da svaki put govorim o nečijoj povijesti, nitko ne bi pomislio da mi je ona tijekom školovanja bila najodvratniji predmet. Naime, filaju nas nepotrebnim glupostima dok još nemamo ni razvijen osjećaj o državnoj pripadnosti pa onda i ne zanima njezina povijest. No bilo kako bilo, ja sam svog labuda dobio, a nadam se da vama malo Neversoftove prošlosti neće biti pain in the ass... Jasno, nije Neversoft samo tako postigao današnju poziciju. Tvrtka je osnovana u lipnju 1994., a prvi naslov je bio Skeleton Warriors 1995. Slijedilo je port poznate igre s PC-ja, MDK, za koju su rekli da ju je nemoguće prebaciti

Pro Skater 3

PS2

PROIZVOĐAČ • NEVERSOFT
IZDAVAČ • ACTIVISION 02
DATUM IZLASKA • 30. 11. 2001.
ŽANR • TONY HAWK`S PRO SKATER
BROJ IGRAČA • 1 - 16
PLATFORME • PLAYSTATION, PS2, GAMECUBE, X-BOX, GBA, PC
PODRŽANI HARDVER • PS2 MEMORY CARD, DUAL SHOCK 2

Ja sam zvijezda, ja sam zvijezda! Napunila sam special!

Zabrijala je na skejt kao prijevozno sretstvo... Još bolje... s vaše je lijeve strane muzej, sagrađen u... (Neversoftovom engineu)

frameovima, izvedbi trikova, atmosferi, zvukovima... Što se tiče tekstura, lošije su od onih viđenih u *Airbladeu*, o kojem možete nešto više saznati u ovom broju. Igra se vrti u 60 fps, i toga se većinu vremena pridržava omogućavajući vam tako neviđeno brzu reakciju, tj. mali delay između pritiska gumba i realnog izvođenja trika na ekranu, a s obzirom na vrlo malu ograničenost konzole, izvedeni će trik izgledati predivno. Izvođenje trikova u zraku okrećući se oko svoje osi sada izgleda mnogo tečnije, lik se rotira mnogo prirodnije, tj. od ramena naniže. Kod grindanja ćete primijetiti animacije grčenja koje dočaravaju koliko je zapravo bitno da se ne potpišete krvlju ispod raila :).

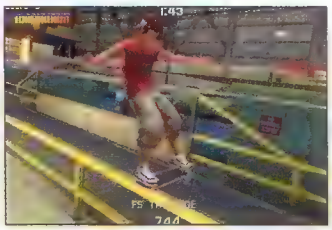
KOL'KO PARA, TOL'KO MUZIKE... LJUDI MOJI, VJERUJTE MI, OVA GLAZBA ODLIČNO ZVUČI!

Ako se to ipak dogodi, animacije padanja bit će brojnije pa će i sam postupak izgledati mnogo bolnije, a krv na betonu ostaje poprilično dugo. Čvrstoću tekstura, stabilnost grafike i nepostojanje pop-upa ne treba posebno naglašavati, no za razliku od PS-inačice (koja iz ove prspektive izgledaju krajnje mrtvo), ovdje se događa

Specials linija se sad puni i za vrijeme izvedbe komboa

na PlayStation, ali Neversoft je uspio. Napokon je stigla *Apocalypsa* (s "muškim mrtvacem" u glavnoj ulozi), a nije trebalo dugo da 1999. dečki dođu na svoje. Activision im je izdao prvo čudo u nizu. Iako su privukli poprilično pozornost, vrlo su sabrani i uvijek raspoloženi za zezanciju, što ste mogli i možete još uvijek vidjeti otvorite li sve tajne u igrama (hint: vidjet ćete kako to oni rade, i to doslovno :)). Poslije se u priču upleo *Spider-Man* - unatoč iznimno dobro

riješenim razinama, pokazao se prosječnom igrom jer je kratak, no ne možeš imati sve... Jedni su od rijetkih



koji će vam uz svu medijsku strku odgovoriti na mail (i to ne automatskim replyem). Naime, za svaki idući naslov, otvara se nova e-mail adresa na koji im možete slati svoje prijedloge (po toj logici, sada je thps4@neversoft.com <mailto:thps4@neversoft.com>). Mogućnost utjecanja na razvoj jedne od ovih igara je više od časti, a i dečkima dobro dođe pokoji novi prijedlog... P.S. Pozdrav liku u novom fiatu punto (smeđenarančastom) koji na stražnjem dijelu, iznad ključanice, ima Neversoftovu naljepnicu. Svako malo te vidim na zelenom valu :)

Ovo iza, tj. ispred vas su prozori kroz koje se vidi divan okoliš bez pop-upa. Impresivno

Ili je problem u meni ili će iduća slika biti vrlo brutalna

I vozi se Barbika, ne kuži da je ogovaramo... Ohoho, evo napokon jednog prolaznika

NA PRVOM SAM NIVOU NA JEDNOM KOTAČU NAPRAVIO 5 MILIJUNA U SAMO POLA TRIKA. DOISTA!

mnogo, mnogo toga. Ljudi šeću ulicama, auti se voze-kaju, zvukova kao u priči... Prolaznici će neisrpnim komentarima opisivati vaše trikove izvedete li ih ispred njih. Neki će vas kuditi, neki hvaliti, a neki će jednostavno voditi razgovor sa svojim sugovornikom kao da vas nema. Naravno, u toj situaciji možete stati i prisluškivati do mile volje. Zadatci su mnogo maštovitiji, a o interakciji unutar nivoa da ne pričam.

EARTHQUAKE...

...je ime interaktivnog elementa koji ćete pokrenuti na *New York* nivou, a on će uzrokovati pad nadvožnjaka učinivši time dostupnim neka nova mjesta na lokaciji. Dakako, to je samo jedan od mnogih, ostale ne bih nabrajao da vam ne pokvarim konačan dojam. Radije ću usporediti zadatke u obje inačice. Kao što sam rekao u prethodnoj recenziji, *TH3* na 'jedinici' ne zasipa nas inovacijama, dok su u PS2 inačici promjene itekako vidljive. "Get Chuck Unstuck" naziv je jednog od boljih zadataka smještenog u Kanadi. Jadnom se Chucku zalijepio jezik za smrznuti stup, a vaš je cilj odlijepiti ga sudarivši se s njim. Ili primjerice nivo u zračnoj luci gdje prvo morate skupiti sve karte da biste ih odnijeli na blagajnu, doduše samo da bi bilo zabavnije. Preporučujem vam da kad god otključate novi nivo, prvo odete u *free skate* mode - naime, moći ćete neograničeno vrijeme provesti na nivou i proučiti ga do posljednje pojedinosti, pa ćete znatno lakše obaviti zadatke u *career* modu. Ako završite igru (sa svim prethodno navedenim stvarima), bit ćete nagrađeni videom vozača s kojim ste vozili, videom padova, tajnim nivoom i tajnim likom ili cheatom. Sad vam preostaje završavanje igre s ostalim likovima koje će ovaj put trajati znatno kraće (1-1,5 sat). Na taj ćete način otvoriti još gomilu videa i ostalih različitih veselja, ali ako i to uspijete napraviti, još uvijek imate razloga da nastavite igrati jer nije single player jedini način igranja *Tonyja 3*.

UDRUŽIMO LAGERE

Surfali ste po netu, ali jeste li ikad skejtali? *Tony Hawk's Pro Skater 3* je prva igra na svijetu (za PS2, dakako) koja podržava multiplayer online. Iako Sonyjev službeni modem još uvijek ne postoji, Neversoft je u igru uvrstio podršku za gotovo sve USB-modeme, tj. ethernet adapter, omogućujući vam da spojite svoj PS2 na net i zaigrate s poznanicima ili, još bolje, s nekom nepoznatom ekipom iz bilo kojeg dijela svijeta. Čitajući različite izvore, uvjerio sam se da to već sada odlično funkcioni-

Airport je prepun dugačkih railova za gomilanje bodova

Kao što primjećujete, odjeća likova je vrlo detaljna

Svi soundtraci!!

Jipiii!! U posljednji sam čas naletio na popis svih pjesama iz Tony Hawk Pro Skater serijala. Samo za vas:

THPS SoundtracksBandSongAlbumLabel**THPS Demo (PSX)**PrimusJerry was a Racecar DriverSailing the Seas of CheeseInterscope Records**THPS Pizza Hut Demo (PSX)**Goldfinger Superman Hang-Ups Mojo Records **THPS Demo (DC)**The Suicide Machines New Girl Destruction by Definition Hollywood Records **THPS Final**Dead Kennedys Police Truck Give Me Convenience Decay Music The Emies Here & Now Meson Ray Mojo Records Evenrude Vilified Superabsorbant Even Rude Goldfinger Superman Hang-Ups Mojo Records Primus Jerry was a Racecar Driver Sailing the Seas of Cheese Interscope Records Speedealer Nothing to Me Speedealer Royalty Records Speedealer Screamer Speedealer Royalty Records Suicidal Tendencies Cyco Vision Freedumb Suicidal Records The Suicide Machines New Girl Destruction by Definition Hollywood Records Unsane

VIŠE MI SE NE DA UVJERAVATI VAS DA JE OVO NAJBOLJA IGRA, ALI JE DOISTA TAKO (TOČKA)

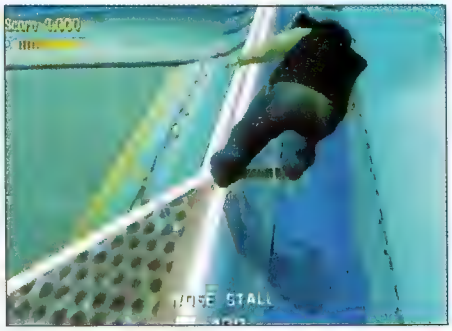
ra. Slično je online igranju na PC-ju, tj. jedan je PS2 server, dok se ostali igrači na nj spajaju. Onaj koji otvara server diktira pravila kao što su vrijeme igranja, broj igrača... čak ga može zaštiti i šifrom tako da se na njem može naći samo odabrana ekipa. Najviše može sudjelovati 16 igrača, što je više nego dovoljno. Igre koje možete igrati u multiplayeru (uključujući split-screen i online) su: *trick attack* - nabijanje bodova, tko više, pobjednik; *graffiti* - kad na half-pipeu primjerice napravite trik, on poprimi vašu boju (npr. crvenu), a ako poslije vaš protivnik na istom tom half-pipeu napravi trik koji nosi više bodova, boja će se promijeniti u njegovu (npr. plavu) - pobjeđuje onaj koji je obilježio najveći broj objekata na nivou; *King of the hill* - na početku je nivoa važno što prije doći do krune. Onaj tko je prvi zgrabi, na meti je ostalih igrača jer je njihov cilj preuzeti je. Pobjeđuje onaj tko je zadrži 2 minute; *Slap!* - borba između dva igrača, jači ostaje na skejtu, tj. ako ste sporiji od suigrača, on će vas u kontaktu srušiti. Pobjeđuje igrač s najviše bodova; dobropoznati *Horse* može se igrati samo off-line, tj. u split screen modu. Bitno je dobiti veći broj bodova od supamika, ne uspijete li u tome, dobivate slovo. Tko prvi skupi H-O-R-S-E, taj je... "pobijedio", na svoj način. :)

MJUSIKA

Recenziju privodim kraju, a zaboravio sam spomenuti jedan od bitnijih i boljih dijelova igre. Glazbu. Prvo što morate učiniti u *Tony Hawku*, bez obzira o kojem je dijelu i konzoli riječ, je: otići u opcije (može tijekom igre) i stišati efekte s 10 na 7, a glazbu pojačati s 5 na 10. Vjerujte mi, taj je omjer gotovo savršen. Glazba će vas pokretati, bez nje ništa... Soundtrack je odličan, na njem su sastavi CKY, Motorhead, AFI, Alien Ant Farm, Xzibit, KRS-One, Rollins Band, Redman, Del the Funky Homosapien, Ozomatli... Do I need to say more? Ako vam neke pjesme ne odgovaraju, moguće ih je posložiti po željenom redu, ili one koje vam ne odogovaraju, izbaciti. Pohvale upućene kvalitetnom soundtracku nagnali su ljude u Neversoftu na isplativiju ideju. Nakon starog *Tomb Raidera 2*, ovo je prva igra koja je izdala i soundrack s pjesmama koje možete poslušati i na glazbenoj liniji. Nema što, korist je obostrana, a ja sam kupac i jednog i drugog... I na kraju... Što je Tomašiću *Devil May Cry*, meni je *Tony*. Posudio sam PS2 da bih odigrao *THPS 3*, a sad sam siguran da je vrijeme... ⊗

MIŠLJENJE

IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	7
Igra koju ćete igrati sve dok se ne pojavi četvrti nastavak...	10



Ovo baš i ne sliči nivou iz *Tony Hawka*, prešareno!

Aha! Tokijo! That explainz it!

Tokijo je kontest nivo i jedan je od manjih u igri

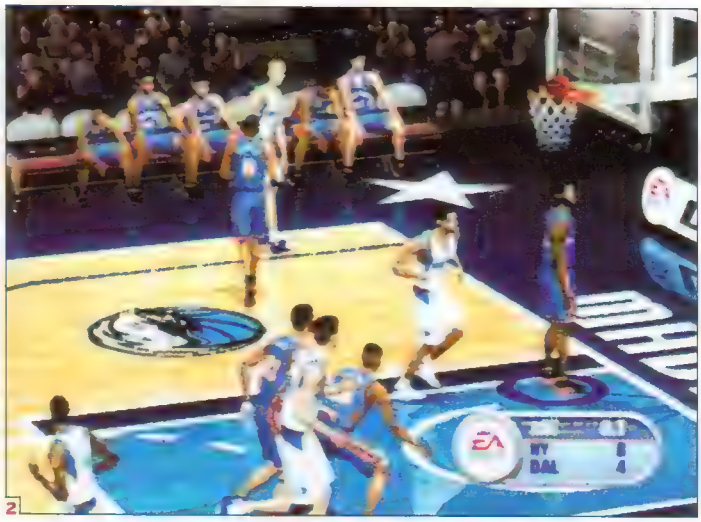
Jedan od novih plantova

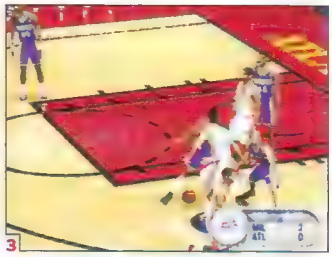
Chad. Ma nemam riječi

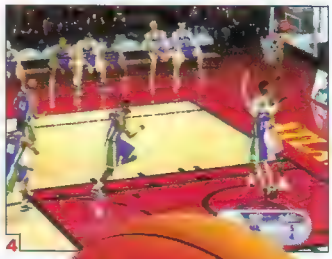
Committed Occupational Hazard Relapse The Vandals Euro-Barge Hitler Bad, Vandals Good Nitro Records

THPS 2 SoundtracksBandSongAlbumLabelTHPS 2 Demo (PSX) Dub Pistols Cyclone Point Blank PGD/ILS Consumed Heavy Metal Winner Breakfast at Pappas Fat Wreck Chords **THPS 2 Demo (PC)**Swingin' Utters Five Lessons Learned Five Lessons Learned **Fat Wreck Chords THPS 2 Final**Anthrax/Public Enemy Bring the Noise Attack of the Killer Bs Island Rage Against the Machine Guerilla Radio Battle of Los Angeles Sony/Epic Bad Religion You No Control Epitaph Powerman 5000 When Worlds Collide Tonight the Stars Revolt! UNI/Dreamworks Naughty by Nature Pin the Tail on the Donkey Naughty by Nature Tommy Boy Papa Roach Blood Brothers Infest UNI/Dreamworks The High & Mighty B-Boy Document Home Field Advantage Rawkus Swingin' Utters Five Lessons Learned Five Lessons Learned Fat Wreck Chords Styles of Beyond Subculture n/a Ideal Millencolin No Cigar Pennybridge Pioneers Epitaph Alley Life (w/ Black Planet) Out w/ the Old N/A N/A Lagwagon May 16 Let's Talk About Feelings Fat Wreck Chords Fu Manchu Evil Eye Action is Go PGD/Mammoth Dub Pistols Cyclone Point Blank PGD/ILS Consumed Heavy Metal Winner Breakfast at Pappas Fat Wreck Chords

THPS 3 SoundtrackBandSong The Ramones Blitzkrieg BopRed Hot Chili Peppers Fight Like A Brave KRS-One HushMotorhead Ace of Spades Rollins Band What's the Matter Man House of Pain I'm A Swing ItXzibit Paparazzi Ozomatli Cut Chemist Suite Alien Ant Farm Wish Redman Let's Get Dirty Del the Funky Homosapienlf You Must A FIThe Boy Who Destroyed The World Reverend Horton Heatl Can't Surf Adolescents Amoeba CKY96 Quite Bitter Beings Zebrahead Check Guttermouthl'm Destroying the World Nextmen Amongst Madness Bodyjar Not The Same Mad Capsule MarketsPulse







[1] Znalci poput Nowitzkog u novom Live - u lako će si stvoriti priliku za otvoreni šut **[2]** Lopta je iskliznula iz obruča, a vidljiva je Cambyjeva obrambena nezainteresiranost **[3]** Dobar dribler poput Kukija u napadu će varkom tijela u stranu otvoriti prostor **[4]** One-man fast break, od suigrača uobičajeno nikog nema u blizini

NBA Live 2002

NBA LIVE 2002

proizvođač EA SPORTS
izdavač EA SPORTS
inačica NTSC/USA
datum izlaska U PRODAJI
žanr KOŠARKAŠKA SIMULACIJA
broj igrača 1-4 (ISTODOBNO NA EKRANU)
platforma PS2, PSONE

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

Why I love this game?

PIŠE Tomislav Tomašić

Najpoznatija je simulacija košarke s nama već, vjerovali ili ne, osmi put. Najpoznatiji svjetski proizvođač sportskih simulacija odlučio nas je ponovno počastiti svojim viđenjem virtualne aktualne NBA sezone. Kad kažemo "aktualne", onda je naravno jasno da je MJ ponovno s društvom. Malo stariji, možda mrvicu sporiji, ali jednako dobar. Štoviše, imam osjećaj da bi Wizardsi, da nisu otjerali "problematičnog" Howarda u Dallas, bili legitiman kandidat za play off. Ovako ih ni Mr. Air ne može spasiti, a nama preostaje vratiti Howarda iz Dallasa u Washington i utvrditi što bi bilo kad bi bilo.

NOVA DINASTIJA

Kratki nas uvod vodi i do najveće novosti u igri, *franchise* moda, gdje je moguće u cijelosti prilagoditi ligu svojim potrebama i preferencijama. Što to znači? Pa, ako vas je ikad zanimalo kako je to biti Pat Riley (Katica za sve Miami Heata), moći ćete to i doznati, s time da ćete još morati igrati i utakmice. No, kao što rekoh, ne morate igrati sezonu od 82 utakmice i play off, možete odigrati zgodno manje prvenstvo od 30-ak utakmica, prateći pritom što se događa s igračima, njihovim ugovorima, transferima i ligaškim momčadima uopće. *Franchise* mod, naravno, omogućava i editiranje igrača te njihovo draftanje, ali ne na otprije nam poznat način. Ovdje su, nasreću, izbačene gluposti kao što su mijenjanje boje kože, frizura, bradica i sličnih sitnica. Ma koliko vam se to na prvi pogled činilo zabavnim i ma koliko vam isprva nedostajalo, vidjet ćete da su i promjena imena te neki sitniji vizualni kozmetički zahvati sasvim dovoljni za editiranje i da ćete se više zabrinjavati i glavu razbijati činjenicom kako kupiti nekog igrača, a da ne premašite salary cap. *Franchise* mod traje čak 10 virtualnih sezona, tako da ćete tijekom igre biti suočeni s mnogo problema i promjena, osobito što se tiče umirovljavanja igrača i novih akvizicija. Ipak, najjača stvar u cijeloj priči je činjenica da je sve momčadi u takvoj "prerađenoj" ligi moguće vezati uz igrača, što znači da takva liga može privući i zabaviti veliko društvo, i to duže vrijeme.

KRALJEVSTVO ZA OBRANU

Vrijeme je da se pozabavimo i s manje dobrim stvarima koje se tiču onog najvažnijeg, a to je igrivost. Evidentno je da u EAS-u osluškuju disanje tržišta i da dobro znaju što u *Liveu* nije bilo najsretnije izvedeno, no nikako (barem zasad) ne uspijevaju to i popraviti. Naravno, govorimo o obrani i mogućnosti da se kvalitetno obranite od protivničkih napada. Zanimljivo je, s druge strane, kako igra iz godine u godinu napreduje u napadačkom smislu i gotovo da nema situacije gdje u cijelosti ne biste uspjeli sprovesti svoje zamisli i izigrati protivničku obranu. Kako gotovo svaka momčad posjeduje jednog ili više vrhunskih igrača, postavlja se pitanje kako se obraniti, jer se na kraju krajeva sve svodi na to koja će se zvijezda prije umoriti i početi promašivati. Nad tim problemom svi će se igrači morati dobro zamisliti, dobro proučiti obrambeno-strateške postavke i mogućnosti svoje momčadi te razmisliti nije li možda bolje jednog vrhunskog centra ne stavljati pod svoju kontrolu, nego ga pustiti da sam odradi posao i eventualno blokira ili pokupi odbijenu loptu. Oni među vama koji najbolje ovladaju obranom definitivno će biti vladari i majstori ove igre. Postoji još

1 ON 1

Sjećate se dobrog starog 'komodorca' i jedne od njegovih legendarnih igara? Nekad su na sceni bili Larry Bird i Dr. J., ploče su se lomile, a čovječuljak s usisavačem zasipao nas je salvom pokuda, danas su među nama neka nova lica, neka vidimo ponovno, no najvažnije je da se "1 on 1" mod udomaćio u svim novijim izdanjima NBA Livea, pa ako se umorite od svojih umjetnih suigrača i njihove bedastoće, uvijek možete protiv najboljih pokazati što doista znate.

MJ

Bez njega jednostavno nije moglo. EAS je otkupio ekskluzivna marketinška prava na njegov "lik i djelo" pa tako uz igru možete naručiti i poseban kolekcionarski DVD s najvećim trenutcima Michaelove karijere, a "njegovo" će nas lice pozivati s plakata i TV ekrana na kupnju igre diljem svijeta.

ZVIJEZDE

Postalo je uobičajeno da svaki novi Live ima zvijezdu koja nosi cijeli projekt, ovdje je to Rocket Steve Francis. Osim njega, u izradi su sudjelovali (motion capturing) već udomaćeni Kevin Garnett i Stromile Swift, pa njima možemo zahvaliti na svim lijepim i autentičnim potezima.

jedan nedostatak: nemoguće je odigrati pravu zonsku obranu iako je od ove sezone i ona dopuštena. Zašto je tome tako, ostaje nerazjašnjeno, osobito zbog činjenice da su se u prošlim izdanjima igrači tako lijepo znali postaviti u zonu, a sudac je jednako tako znao brzo odsvirati ilegalnu obranu. Ipak, koliko se god znojili u obrani, napad će vam donijeti toliko dobrog i lijepog da ćete moći nekako zaboraviti na obrambene muke. To naravno ne znači da neke stvari u napadu nisu mogle biti bolje izvedene, osobito glede kontranapada. Naime, vrlo je rijetka situacija da će vas netko od

Obrambeni zadatci i dalje će vam zadavati najviše glavobolje

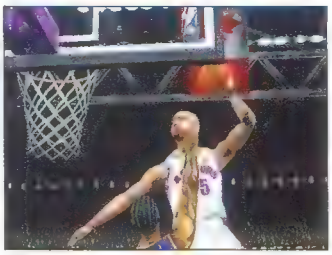
suigrača pratiti u "kontru", a ako to i bude slučaj, gotovo da od njih nećete imati koristi jer su prespori i prebedasti da bi učinili štogod osobito korisno. Tako će se "kontre" uglavnom svoditi na one-man show, što nakon nekog vremena postaje frustrirajuće (za protivnika koji je nemoćan) te dosadno i vama i njemu jer naprosto žudite da se napad završi nekako drugačije doli jednostranim polaganjem ili zakucavanjem. Na kraju, koliko se god ove kritike činile oštrima, igra svojim ostalim dobrim stranama uspijeva nadoknaditi spomenute propuste tako da vam dobra zabava i poznata napeta atmosfera neizvjesnih košarkaških završnica ne može izmaći.

promijenjena, nakon nekog vremena uvjerit ćete se da se na njoj doista radilo. Naime, u igri je novi grafički engine koji konačno ne muči ni sebe, ni PS2, ni televizor, pa samim time ni vaše cijenjene oči, i dok smo "u prošlom broju" cijenjeni kolega Reškovac i ja nakon jedne-dvije odigrane utakmice bolno trljali oči i zatvarali usta ne bismo li spriječili neželjeno povraćanje uslijed "trzavoće", sada svi skupa možemo konačno uživati u prekrasnoj, fluidnoj grafici, izvrsnim novim napadačkim animacijama i reprizama atraktivnih koševa, velikim igračima čiji je izgled gotovo nemoguće pogrešno povezati sa živim pandanom, jer je na njima nacrtan gotovo svaki prepoznatljivi detalj (frizura, tetovaže, oprema, tenisice), prekrasnim dvoranama, različitim "pre game" i " in game" animacijama (samo nikako da nam vrate halftime show, šmrc).

Jednako tako dobar zvuk koji vjerno dočarava jedan uobičajen košarkaški prijenos, s malo većim naglaskom na popratnim efektima, dobro upotpunjava cjelinu pa vam samo preostaje dobro se pripremiti i krenuti u novu sezonu. ⊗

GLE, PA TO JE...

Za sam kraj ostavili smo ono najljepše, a to je grafika. Iako se na prvi pogled ne čini da je značajno



Air Canada u nezadrživom prodoru

Kevin Garnett se uvijek mogao dići više od ostalih

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	5
Kako će konkurenti još gotovo mjesec i pol pripremati svoj odgovor, uopće nije upitno koju igru ćete igrati ako se zaželite košarke	8

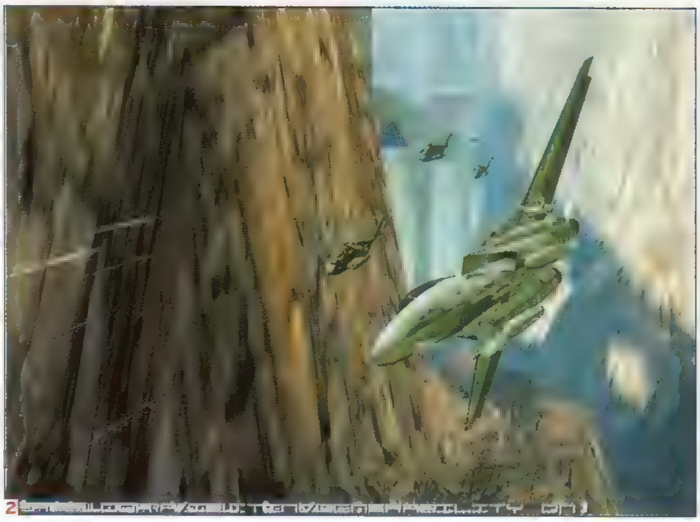
Stvorite svoju košarkašku dinastiju i pokorite prijatelje

2

3

4

[1] I velikim zvijezdama poput McGradyja može se dogoditi da promaši alley-oop [2] Carter je pravi antibiotik za bilo kakvu vrstu obrane, jednostavno je nezadrživ [3] Default kamera iza leđa igrača nudi dobru preglednost, a i sve se češće koristi u prijenosima košarkaških utakmica [4] Pokreti igrača konačno su potpuno fluidni i, što je najbolje, zakucavanja te šutevi općenito vrlo su raznoliki i nerijetko prepoznatljivi za svakog boljeg igrača



[1] Ma tko će mene uloviti? S ovim sam čudom sam sebi najveći neprijatelj [2] E, ako ovo ne izgleda lijepo... [3] I nema zaostalog gelera koji će teško raniti Ljubišu Samardžića [4] Ma ne, budalo, nisi trebao srušiti most...!

Top Gun: Combat Zones

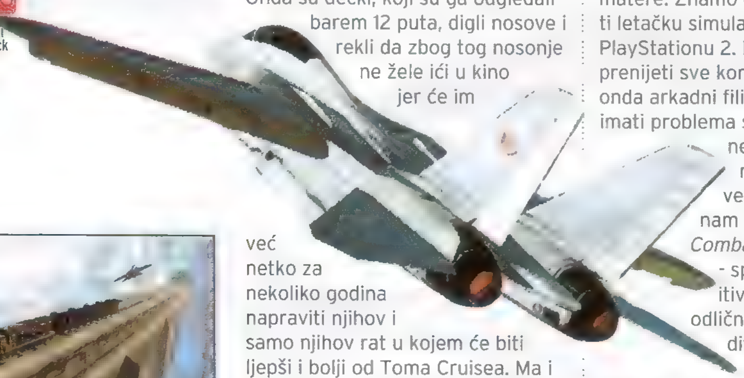
TOP GUN: COMBAT ZONES	
proizvođač	NAZIV PROIZVOĐAČA
izdavač	NAZIV IZDAVAČA
inačica	PAL
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	LETAČKA ARKADNA SIMULACIJA
broj igrača	1
platforma	PLAYSTATION2

PS2 Memory Card · Dual Shock 2

Zrakoplovčići, tenkići, SAM-ovi, radari, Tom Cruise bez Nicole Cidman, divne osamdesete i film za plakanje

PIŠE Maverick Zero Bravo Tango Charlie Reškovac

I hrpa mojih frendica iz srednje koje su se natjecale koja će film gledati više puta, više iščupati kose i proliti suza. Prvakinja Nina gledala ga je 14 puta, prolila 46,8 litara suza i nakon toga nije mokrila danima. Onda su dečki, koji su ga odgledali barem 12 puta, digli nosove i rekli da zbog tog nosonje ne žele ići u kino jer će im već netko za nekoliko godina napraviti njihov i samo njihov rat u kojem će biti ljepši i bolji od Toma Cruisea. Ma i od Ramba. Prevarili smo se jedino u ljepoticama. One su i dalje išle u kino i plakale, pa smo onda zbrzali taj rat.



No, Tomić je ostao nedostižni simbol mlažnjaka i kožnjaka. Pa se netko dosjetio i na PlayStationu napravio igru *Top Gun*. Pa nekome i dalje nije bilo dosta love pa je napravio novi nastavak za PlayStation 2.

E MOJ TOMO...

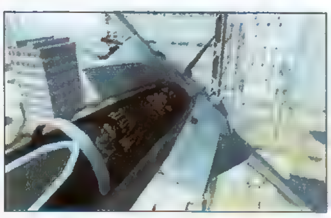
...što bi od tebe bilo da si umjesto palice Tomcata u ruke dobio joypad PlayStationa? Ostavio bi glumačku karijeru i nikad ne bi snimao širom zatvorenih očiju u nemogućim misijama. No pametan si ti, umjesto tebe sve nemoguće misije izvode kaskaderi, a nama je uvaljen *Top Gun* kao najnemogućija misija. Jer, da i jedan pilot ovo dobije u ruke, zauvijek bi se odrekao svoga zvanja i od srama odletio u tri vražje matere. Znamo da je teško napraviti letačku simulaciju na PlayStationu 2. Kad je već teško prenijeti sve komande, dajte nam onda arkadni filing u kojem nećemo imati problema s upravljanjem, nego ćemo se samo napucavati i praviti veliki letači. Dajte nam ono što je *Ace Combat 2* uspio napraviti - spojiti lagane i intuitivne komande s odličnom grafikom i zaraditi mnogo love. Zar je to teško? Nekima očito jest.

TOP-FRUSTRACIJA

Lako je sada na 'dvojci' napraviti dobru grafiku od koje zastaje dah. Još malo i svaka će je igra imati. Ali dajte vi nama igrivosti kojoj je osnova u jednostavnosti. JEDNOSTAVNOSTI, moram li to posebno naglašavati i lupati nečiju programersku glavu o zid?! Ovako vam ni odlična grafika i more misija neće pomoći. Ne znam doista kojim bih vam riječima opisao susret s komandama. Srećom, za učenje tih debilarija smislili su pet uvodnih trening misija. Doduše, kako sam ja to pokušao, trebalo mi je dvadesetak sati krvi, znoja i suza te spominjanja sve programerske rodbine koje sam se mogao sjetiti. Oni najupornijí i najsposobniji koji će ovladati tom kompleksnom motoričkom tiradom moći će uživati u trideset misija koje će ih odvesti u jugoistočnu Aziju, Perzijski zaljev, majčicu Rusiju i, naravno, Kaliforniju. Različiti zrakoplovčići privući će vašu pozornost i tjerati vas u nove misije, koje, ruku na srce, izgledaju odlično, bilo da je riječ o pikiranju na zemaljske ciljeve, osiguranju i pratnji ili zračnim dvobojima.

Spoj dobre grafike, solidnog soundtracka ukradenog iz filma (srećom, nema Kennyja Loginsa i "Danger Zone") s idiotskim komandama daje nam novi Top Gun. Eh sad, hoćete li biti dovoljno strpljivi i odigrati ga do kraja ili ćete kao i ja radije pričekati *Ace Combat 4*, ostaje na vama. Ja ću se i dalje ljutiti na programere.

Samo si trebao pratiti švercere u vlaku!

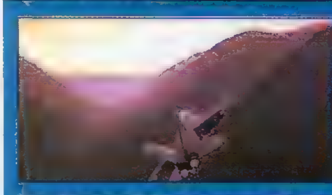


Tome, jesi li to ti!?

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	7
Igra pada na upravljanju, ali nagrađuje strpljive učenike	7

Nema Toma Cruisea, ali osjećaj je isti - bljutavo

ZA SJEĆANJE



[illegible] dok su još mali i [illegible] da vam povjeruju, kako su igre nekoć imale dobru grafiku.

[1] Vožnja po kiši zahtijevat će od vas veći oprez nego inače [2] Slavlje nakon pobjede. Hmm, nije li vozač malo prevelik u odnosu na motor? [3] Zgodno je što svaki motor ima drugačiji brojač okretaja [4] Posljednji krug, prvo mjesto - vrijeme je za prolazak kroz cilj na stražnjem kotaču

Moto GP 2

Iako je najavljen tek za iduću godinu, novi je *Moto GP* već stigao. Dakako, mi se ne bunimo, dapače, vrlo smo sretni PIŠE Hrvoje Herceg

MOTO GP 2

proizvođač NAMCO
izdavač NAMCO
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA MOTORA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION 2

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

MOGLO JE I BOLJE

Od replaya smo očekivali da bude nešto posebno, pogotovo uzmemo li u obzir vizualni dojam što ga *Moto GP2* ostavlja. Nikako ne možemo ignorirati pucanje tekstura do kojeg prečesto dolazi. Da stvar bude gora, kamere vrlo često ne prate ono što se događa na stazi. Tako je primjerice od desetak mojih padova u jednom krugu kvalitetno prikazan samo jedan. Šteta.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	3

Ljubitelji motora neka zanemare ocjenu, to je prava igra za njih — **7**

U trenutcima kad je toliko hladno da ne želimo proviriti nosom iz kuće ili stana, a kamoli sjesti na koje dvokotačno prometalo, novi je *Moto GP* stigao kao melem na ranu. Trend poboljšanja motosimulacija je nastavljen pa nam zima neće biti tako siva i hladna. Ispunjena su gotovo sva obećanja iz najave u prošlome broju PSX-a. Umjesto dosadašnjih pet, sad imamo deset staza. Iako to još nisu sve na kojima se vozi svjetsko prvenstvo, za očekivati je da će ih u nekom od idućih nastavaka biti. Drugo se poboljšanje odnosi na challenge mod igranja. Umjesto dosadašnja 54 izazova, sada nas očekuju čak 72. Uzmemo li u obzir da u svakome treba oboriti tri zadana vremena (zlato, srebro, bronca), lako dolazimo do zaključka da se ovdje ima što igrati. A kako su dionice koje treba odvoziti prilično kratke (sastoje se od samo nekoliko zavoja i pravaca), ne treba dugo čekati na njihovo učitavanje, što znači da ćete se stalno boriti s vremenom.

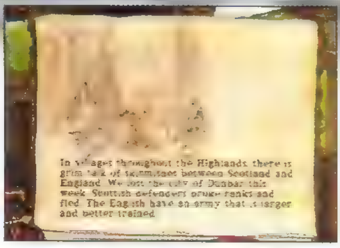
Moto simulacije svakog su dana sve bolje. Moto GP2 to najbolje dokazuje

IT´S RAINING MAN!

Vjerojatno najveća novost u ovom nastavku je kiša. Motori je, baš kao i u stvarnosti, ni ovdje ne vole. Ne možete voziti ni približno brzo kao po suhom, a i ništa živo ne vidite ispred sebe. U sivilu oko vas samo čekate kad će iskrsnuti kakav zavoj, a onda je kasno za kočenje. Ako ste uključili opciju simulation, tada se samo uz Božju pomoć možete održati na stazi. Čak je i po suhom vremenu s uključenim simulationom teško voziti, a kamoli po kiši. U takvoj situaciji na digitalne kontrole možete zaboraviti, a na analognima pomaci trebaju biti minimalni jer će svako naglo dodavanje gasa pri izlasku iz zavoja završiti padom, kao i dodir s travom. S isključenim simulationom, stvari se bitno mijenjaju i *Moto GP2* postaje itekako igriv i zabavan svim vrstama igrača.

ROSSI, BIAGGI, ČUVAJTE SE!

Moto GP2 nudi različite osjećaje vožnje, ovisno o pogledu koji koristite. Iako ih je ponuđeno sedam, samo ćete dva moći koristiti tijekom utrke - koja, odlučit ćete sami. Ne zaboravite pritom da pogledi iz trećeg lica nude potpuno arkadno iskustvo, dok je kod onih iz prvog situacija potpuno drugačija. Stalno naginjanje slike/motora pružit će jedinstven osjećaj brzine, ali će nakon nekog vremena izazvati vrtoglavicu i kod igrača i kod gledatelja. Što se tiče grafike i zvuka, nemam većih zamjerki, postoje tek sitniji problemi vezani uz replay, o čemu možete više pročitati u okviru. S obzirom da je *Moto GP2* nositelj licencije, u njem će se naći svi vozači i klubovi iz svjetskog prvenstva, a za protivnike ćete si moći odabrati i nekog od motociklističkih legendi poput Doohana ili Shwantza. Osim solo, moći ćete voziti i protiv prijatelja, ali samo protiv njega, bez dodatnih AI kontroliranih vozača.*Moto GP2* logičan je slijed događaja. Kako je od prethodnika bolji u svakom pogledu, a obogaćen je i s nekoliko novih detalja, nijedan ga ljubitelj motosimulacija ne bi smio propustiti. ⊗



Prije svake misije lijepo digitalizirani glas s ugodnim naglaskom uvodi vas u atmosferu tog doba

Prelazak iz jednog doba u drugo donosi vam nove zgrade i jedinice, ali da biste unaprijedili civilizaciju, trebat će vam mnogo resursa

Džingis-kanova horda? Ne, samo prethodnica pod vašim zapovjedništvom

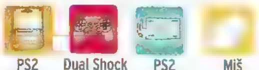
Tri križara u pohodu. Ponekad je mnogo pametnije (i lakše) povesti nekoliko snažnih jedinica u stratešku misiju negoli poslati svu silu vojske koju ne možete dobro kontrolirati

Age of Empires 2

The Age of Kings

AGE OF EMPIRES 2: AOK

- proizvođač MICROSOFT
- izdavač KONAMI
- inačica PAL
- datum izlaska U PRODAJI
- žanr STRATEGIJA U STVARNOM VREMENU
- broj igrača 1-4
- platforma PLAYSTATION 2, PC



PS2 Memory Card | Dual Shock 2 | PS2 Multitap | Miš

Napokon je PlayStation 2 dobio pravu strategiju u stvarnom vremenu! Kakva je, takva je - naša je! PIŠE Berislav Jozić

Oni koji su slične igre odigrali na nekoj drugoj platformi, primjerice kućnim računalima, uputit će nekoliko zamjerki prvom RTS-u na PlayStationu 2. Reći će da je rezolucija slaba, dio karte koji vidite premalen, a kontrola komplicirana. Ipak, usporedimo li *AOE2* sa sličnim igrama na PlayStationu, ne možemo ne pohvaliti njegovu tehničku kvalitetu i prilagođenost ograničenjima što ih predstavljaju TV ekran i kontroler.

UNAPRIJEĐENI WARCRAFT

Koliko god mnogi veličali *Age of Empires* kao vrhunski doseg na polju strategija u stvarnom vremenu, onima koji su igrali primjerice *Warcraft* ili *Command & Conquer* već će na prvi pogled većina stvari biti poznata. A kako i ne bi kad je osnovni način igre isti već više od deset godina - prikupljati resurse, graditi zgrade, kreirati vojne jedinice, poraziti neprijatelja, i to je to. Naravno, ima tu finesa - neke su jedinice posebno učinkovite protiv nekih drugih, određenu ulogu igraju formacije i konfiguracija terena, a vrlo je zanimljiv i koncept razvoja civilizacije - na svakom stupnju razvoja možete proizvoditi sve sofisticiranije zgrade i jedinice.

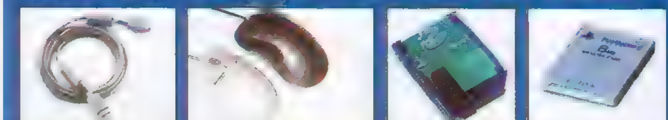
A opet, činjenica da je igra lako i brzo shvatljiva te da počiva na temeljima koje ovaj žanr utvrđuje već dugi niz godina jamči nam da će svaki igrač moći brzo uroniti u akciju i izgraditi svoj stil borbe. Hoćete li napraviti mnogo slabih i jefitnih jedinica na brzinu i pokušati pregaziti protivnika čistom snagom brojeva ili ćete se brzo razvijati, kreirati posebno moćne jedinice i

Bez miša nemojte ni uključivati konzolu

Tržnica (market) vam dopušta kupnju i prodaju resursa, ali je omjer kupovne i prodajne cijene prilično nepovoljan - koristiti samo u nuždi

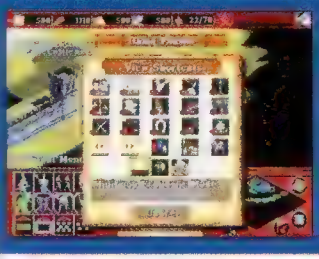
IGRA GLADNA HARDVERA

Age of Empires 2 ne samo da će vam oduzeti mnogo vremena, nego zahtijeva i određene financijske investicije u hardver želite li što kvalitetnije igrati. Već sam spomenuo da je upravljanje jedinicama neusporedivo ugodnije i lakše mišem povezanim putem USB-porta (svakako preporučujem kupnju onog s trima tipkama jer će vam biti vrlo korisno). Kako sam siguran da će biti još igara na PlayStationu 2 gdje će vam taj dodatak biti izuzetno koristan, najbolje je kupiti što kvalitetniji. Nadalje, trebat će vam i mnogo memorijskog prostora. Naime, svaka snimljena pozicija zauzima oko pola megabajta pa se lako može dogoditi da brzo popunite karticu. Dakako, za mrežno će vam igranje trebati i link kabel - kako svaki pravi ljubitelj strategija najviše uživa u sukobu s drugim ljudskim strateškim umom, odmah planirajte i tu investiciju.



PREČACOM PREČE, OKOLO BRŽE

[redacted] prebacivanje na određenu zgradu ili vojnika, kao i grupiranje jedinica. No pitanje je koliko će vam biti korisni jer za njihovo aktiviranje morate kliknuti na sliku ikone u donjem desnom kutu ekrana. Kad se uvježbate, to ćete trčeći na karti brže ćete pronaći sami. Naravno, koristite li miš kao što sam vam preporučio.



Kroz igru ćete proći velike povijesne bitke i upoznati mnoge povijesne osobe, od Williama Wallacea do Džingis-kana

njima uništiti ključne protivničke zgrade te ga tako spriječiti u razvoju - ostaje na vama.

S PRIČOM ILI BEZ NJE

Sloboda kreiranja vlastitog načina borbe najbolje dolazi do izražaja u igri protiv ljudskog protivnika jer procesor ne zna cijeniti genijalnost strategije koja ga je pobijedila. Srećom, *AOE2* nudi mogućnost multiplayer igranja na povezanim konzolama. Imate li za to potrebne preduvjete, preporučujem upravo taj način igre jer pruža daleko najbolje iskustvo strateškog sukoba. Ako pak ne možete pronaći dostojnog partnera, veliki će vas izbor misija sigurno zadovoljiti. Tu je 5 povijesnih kampanja, a svaka od njih sadrži veći broj različitih misija čiji cilj nije uvijek uništiti protivnika - ponekad je jednako vrijedno s manjom skupinom vojnika postići neki strateški cilj, što će biti dobrodošao predah od uobičajene izgradnje vlastite sile. Tako ćete kroz mješavinu više ili manje borbenih misija proći životnim putem Joan of Arc, Saladina i drugih povijesnih junaka. Ako vam pak igranje u ulozi velikih imena ne odgovara, tu je i nekoliko načina igre u kojima možete kreirati vlastite misije i boriti se protiv umjetne inteligencije koja je na najvišem nivou težine opako pametna.

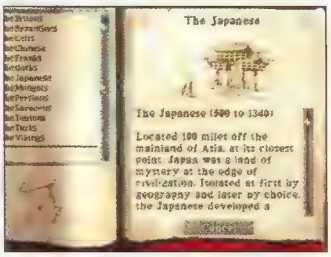
ALI TEŠKO BEZ MIŠA...

Zaključili smo da je igra zanimljiva i da nudi pregršt načina igranja, što svakom ljubitelju strategija jamči dobru zabavu. No, sve smo to već znali jer je *Age of Empire 2: Age of Kings* prije nekoliko godina bio jedan od najprodavanijih PC-naslova, a mnogi će i danas reći da je riječ o najboljem predstavniku RTS-žanra. Pitanje je samo hoće li biti isto tako kvalitetna i na PlayStationu 2?
E, tu već nailazimo na probleme. Malo je vjerojatno da će netko igrati PS2 inačicu ako ju je već odigrao na računalu. Naime, monitor ima višu rezoluciju, slika je oštrija i na zaslonu vidite mnogo veću površinu. Ovdje to nije slučaj. TV zaslon to jednostavno ne može podnijeti. Ipak, programeri su se trudili učiniti igru što ugodnijom za gledanje uza sva ograničenja vezana uz rezoluciju. I dok je grafika još sasvim pristojna (pozadine sadržavaju čak više boja od onih u originalu, što možda ne biste rekli na prvi pogled), to ne bismo mogli reći za jedinice koje su morale biti nešto veće od onih u PC-inačici da bi bile što detaljnije nacrtane i animirane. Osim toga, i polja s informacijama također imaju malo veće ikone da bismo ih lakše razaznavali pa kad sve to zbrojimo, dolazimo do poražavajuće činjenice: za akciju je rezerviran znatno manji dio ekrana (tek nešto više od trećine), pa ćete morati stalno micati pogled da biste održali kakav-takav pregled nad bojištem.
A sad dolazimo i do druge slabe točke - kontrola. Već odavno znamo da je kontroler najbolji način upravljanja u 3D-arkadama ili tučnjavama, ali za strategije uvijek biram miš. Srećom, *AOE2* podržava igranje mišem koji na konzolu možete priključiti preko USB-priključka, što igru čini nešto ugodnijom. No, da biste bili dostojan protivnik najtežem nivou umjetne inteligencije, morat ćete se, čak i s mišem, dobro potruditi i naviknuti se na ikonice koje simuliraju shortcute koje PC-jaši izvode preko tipkovnice. Prebacivanje s jedinice na jedinicu, kreiranje i upravljanje skupinama jedinica i slično na taj je način prilično dobro riješeno, ali će vam za uspješno igranje ipak trebati nešto duže da se naviknete na sve opcije koje igra nudi.

... I NIKAKO BEZ VREMENA

Iako se protjecanje vremena u igri može ubrzati i usporiti da biste se brže razvili, ali i imali vremena za reagiranje u žaru borbe, slobodno će vam vrijeme prolaziti ludom brzinom ako vam se igra svidi . Kažem "ako" zato što će oni s PC-iskustvom već nakon prvog pogleda na slike shvatiti da to nije igra za njih, dok će joj oni odani konzolama oprostiti manje probleme i uroniti u njezinu priču. Vladavina careva trajala je tisuću godina, a u ovoj vam se igri pruža prilika da upoznate i krvaviju stranu tog razdoblja. ⊗

Ne, ovo nije Sveti Franjo koji propovijeda ribama - to je svećenik, pripadnik jedne od opasnijih jedinica u igri, može neprijateljske vojnike pridobiti na vašu stranu



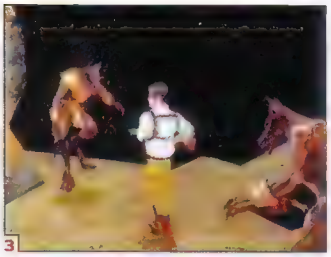
Igra skriva i zbirku kratkih povijesnih priča različitih naroda kojima možete upravljati

VRIJEDNO METAL GEAR SOLIDA 2?

Ne znam znate li da je *Age of Empires 2* stigao na PlayStation 2 zahvaljujući dogovoru Microsofta i Konamija o "razmjeni" naslova. Jedan od naslova koji je Microsoft dobio na taj način je i *MGS2*. Tko je bolje prošao u toj trgovini, prosudite sami.

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	6
Jedina igra tog žanra na PlayStationu 2, igriva samo onima koji ne znaju što je visoka rezolucija	7

[1] Ovako je na početku: gradsko središte, izviđač, nekoliko seljaka i - prazna livada... [2] ... a ovako poslije: razvijeni grad koji od neprijateljskih hordi čuvaju oklopljeni stražari [3] Bitka! Nered, krš i lom! Ako u bitku uvodite teško naoružanje poput ovog katapulta, dobro pazite da ne pogodite i uništite vlastite vojnike [4] Značajne zgrade poput crkava razlikuju se od kulture do kulture, ali su im funkcije iste



[1-2] Svatko ima svoje neprijatelje - dok Rick napucava demone i animirane mrtvace, Imhotep se bori protiv živih ljudi, Rickovih pomagača, ali i slučajnih prolaznika **[3]** S puškom pod miškom u lov na vukove. Ah da, metci su srebrni **[4]** Svjetlosni i ini efekti čarolija prilično su zgodni, ali će vam, nakon što ih vidite desetak puta, postati dosadni

The Mummy Returns

Kad će konačno ljudi shvatiti da dobra igra nastaje prema dobrom filmskom predlošku, i to samo ako se autori doista potrude?

PIŠE Berislav Jozić

THE MUMMY RETURNS

proizvođač BLITZ GAMES
izdavač UNIVERSAL INTERACTIVE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADNA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION 2

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

Imhotepovo gutanje duša nije loše napravljeno, samo predugo traje, baš kao i ostale čarolije. Osim toga, malo je čudno što su duše obučene, pa čak i zavezane za stolicu (kao u ovom slučaju)

MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	6
Osrednja igra koja je mogla biti mnogo igrivlja uz malo bolju tehničku doradu	6

Ne mislim da je 'Povratak mumije' loš film, to ostavljam vama na prosudbu, ali je svakako bolji od prvog dijela koji je pokušao biti ozbiljnim uratkom. Naime, baš kao ni igra ne skriva želju da vas nasmije, što je zapravo i najpozitivnije.

DOBRO ILI ZLO?

Ne treba biti prestrog. *Povratak mumije* na PlayStationu 2 nudi zanimljivu novinu Đ mogućnost da sami izaberete hoćete li kroz filmsku priču proći u ulozi zla (oživljene mumije Imhotepa) ili dobra (američkog istraživača Ricka O'Connora), pri čemu lokacije i stil igre ostaju gotovo isti, jedino što su zadatci što ih moraju izvršiti potpuno različiti. Znači, u jednoj se igri kriju zapravo dvije, što samo produžuje vrijeme koje ćete joj posvetiti.
Riječ je o trdomenzinalnoj arkadnoj avanturi u kojoj prolazite filmskim lokacijama u potrazi za određenim predmetom, osobom ili mjestom koje će vas približiti ostvarenju cilja - Imhotepov je preoteti vojsku Scorpion Kinga, dok je Rickov spriječiti ga u tome i osloboditi sina. Prvom su za borbu na raspolaganju čarolije koje kroz igru skuplja, dok će se drugi morati zadovoljiti uobičajenim vatrenim oružjima, što je i osnovna razlika između njih.

LIJEPO, ALI NESPRETNO

O.K., dobili smo 3D-avanturu, likovi su različiti, nivoi kratki, s jednostavnim ciljevima. A i slike su dobre. U čemu je onda kvaka? Pa, u "završnoj obradi".
lako je igra vizualno sasvim ugodna, više ćete se živcirati nego uživati. Naime, zbog čudnih kontrola, nećete moći izvršiti neke jednostavne akcije (primjerice skok) ako niste na TOČNO određenim mjestima, dok loše detekcije granica između 3D-modela rezultiraju time da dijelovi okoliša prolaze kroz tijelo vašeg lika itd. Loše su definirane i površine za kretanje pa će se događati da vas, dok hodate po čistini, zaustavi nevidljivi zid, a pravi je udaljen nekoliko koraka, ili ćete iznenada umrijeti iako je uzrok smrti, primjerice šiljci, udaljen nekoliko centimetara. Kad još napomenem da pogled nije moguće okretati (ovaj put on donosi sve probleme automatskih 3D-kamera koje susrećemo još od početaka 3D-igara), shvatit ćete s kakvim ćete se problemima najviše boriti u ovoj igri.
Nisu to ozbiljni bugovi zbog kojih je nećete moći završiti, ali ćete se u prvih nekoliko nivoa poprilično naživcirati dok se ne naviknete na sve te nedostatke, pa teško da ćete imati strpljenja nastaviti igranje.

KAO I FILM – ZA KLINCE

Na kraju, nemam snage popljuvati igru, ipak joj se mora priznati određena kvaliteta u modeliranju likova i dizajniranju nivoa te inovativnost u izboru priče (takvo što ne možemo često vidjeti u 3D arkadnim avanturama), no vjerojatno se neće svidjeti svima, baš kao ni film prema čijem je predlošku nastala. Da su se malo više potrudili i ispravili sitnije nedostatke, bila bi znatno bolja. ⊗

Nespretno se penjati, nespretno je skakati, trčati, pomicati kameru...

POGLEDATI FILM ILI NE?

Želite li razumjeti igru i fore koje likovi izvaljuju, svakako ga pogledajte. Dakako, igru ćete moći završiti i ako to ne učinite jer vam je cilj svakog nivoa dobro objašnjen. Uostalom, uglavnom je riječ o jednostavnim zadatcima, lako je i u samoj igri nekoliko isječaka iz filma koji bi vas trebali potaknuti da ga pogledate, uspješnost te strategije je upitna. Zašto, odgovor potražite u ovomjesečnom **psx@hollywoodu** ili obližnjoj videoteci.

NHL 2002

EA Sports | IZDAVAČ EA Sports | u prodaji | NTSC-US
hokejaška simulacija | BROJ IGRAČA 1-4 | PS2, PC | dual shock 2, PS2 memory card

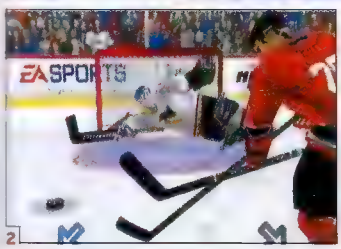
Ako postoji žanr u kojem EA Sports čvrsto drži prvo mjesto, onda bi to bile hokejaške simulacije. Istina, i košarkaške pokazuju neospornu kvalitetu, no jedino potonje doista nemaju pravu konkurenciju. Taj položaj drže već dugi niz godina, no prelaskom na PS2 nisu svi elementi bili odmah dignuti na višu razinu. Naime, *NHL 2001* je imao problema s frame-rateom, a i igrivost u single player modu bila je prilično upitna. Kako u EA Sportsu, na njihovu, a i našu sreću, još uvijek imaju sluha za glas korisnika, dobili smo novu inačicu NHL-a u kojoj su spomenute manjkavosti uklonjene.

PAKOM U GLAVU

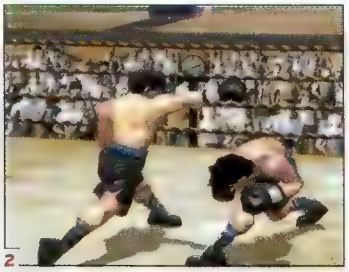
Osim toga, dodano je mnogo detalja koje će je učiniti boljom i zanimljivijom. Njena prezentacija nije nikad ni bila sporna, no statistike sada prate čak 10 odigranih sezona tijekom kojih će se vaši igrači razvijati u sasvim nepoznatom pravcu, ovisno o tome koliko i kako igraju. Osim sezone, tu su i ekshibicijske utakmice za četiri igrača, turniri na kojima može sudjelovati 16 momčadi te breakaway shootout gdje možemo usavršiti svoju vještinu u situacijama 1 na 1. Ponuđena vam je i mogućnost kreiranja novih igrača, njihovo draftiranje u vlastitu momčad te mogućnost praćenja situacije u utakmici pomoću EA game story sustava. Vrlo zanimljiv dodatak predstavlja sustav bodovnih kartica. Naime, za svaku odličnu prezentaciju tijekom utakmice (izvršavanje određenih zadataka u igri, postizanju golova ili pobjeđivanju) igrač dobiva bodove kojima može kupiti jednu od 189 kartica koje otključavaju nove mogućnosti. Ipak, kao najveće i najbolje novosti treba izdvojiti poboljšani frame-rate koji smanjuje zamor očiju te velik izbor kamera koje jamče odličnu preglednost jer su upravo to elementi o kojima ovisi koliko ćete dugo ostati uz ovu igru. ⊗

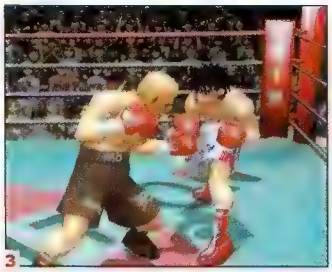
MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7
Još jedna u nizu EA Sportsovih odličnih hokejaških simulacija koja svojom igrivošću neće privući samo tvrdokorne zaljubljenike, nego će biti pristupačna i zabavna baš svima	**7**



[1] Frame-rate je ovaj put toliko dobar da nema nikakvog trzanja niti tijekom utakmice niti tijekom reprize dobre akcije kao što je bila ova [2] Gotovo kao pravo, zar ne? [3] Zbog ovakvih kartica vlada manija u Americi, na Internetu se čak prodaju i saveovi sa svim otvorenim karticama





[1] Leću, izgubio sam leću. Halo, čuje li me itko ? Gdje je moja leća? [2] Uh, ovo je bilo vrlo blizu [3] Hej, dođi sim' da ti nešto šapnem na uho!

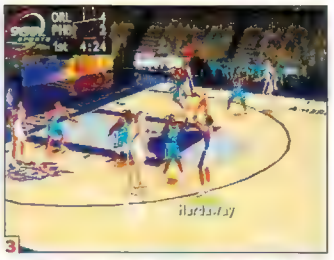
Victorious Boxers

New Corporation | IZDAVAČ Vivendi Universal | u prodaji
PAL | JANR simulacija boksa | BROJ IGRAČA 1-2 | PS2 | POTREBAN HARDVER PS2 memory card, dual shock 2

Iz dalekog nam Japana stiže nova boksačka simulacija koja bi mogla uzdrmati dosadašnje "kraljeve" - *Knockout Kings* (predstavnika prave simulacije) i *Ready To Rumble Boxing* (arkadni boks). *Victorious Boxers* je jednostavan i zabavan poput arkadnog boksa, dok su stilovi borbe poput onih u pravoj simulaciji. Grafika neće privući pozornost slučajnih igrača, što ne znači da nije dobro napravljena. Mnoštvo kamera osigurava veliku preglednost. Arene su nacrtane detaljno, a likovi su veliki i dobro animirani. S obzirom da igra stiže iz Japana, na likovima je itekako zamjetan "anima" utjecaj. Glazba je, za razliku od grafike, očajna. Cijelo ćete vrijeme slušati samo jednu kratku pjesmu (poprilično frustrirajuću) koju je nemoguće isključiti. Dva su moda, karijera i VS. Ponuđeno vam je 40-ak boksača, a otključavate ih u VS-modu napredujući u karijeri. A sad ono najbitnije: borba je nevjerojatno zabavna. Svaki boksač ima svoj stil borbe, što se osjeti, pa ćete za svakog od njih morati pripremiti drugu taktiku. Kontrole su jednostavne, ali ćete ih morati dobro uvježbati. Lijevom gljivom izmičete boksača (eskivirate) u svim smjerovima izbjegavajući udarce. Napredujući s određenim boksačem, bit će vam jasnije koje su zapravo njegove mogućnosti. Taj osjećaj upoznavanja i poistovjećivanja s likom je izvrstan i daje igri veliku dubinu. Na početku su vam dostupni samo osnovni udarci, a poslije ćete naučiti i mnoštvo različitih komboa. Ukratko, *Victorius Boxers* je igra koja vas neće osvojiti na prvi pogled, no ako joj date malo vremena, uvući će vas u svoj jedinstveni stil borbe, a kad svladate sve mogućnosti koje pruža, očekuje vas dobra zabava. ⊗

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	5
Ovaj odlican boks plijeni svojom igrivošću, ali zahtijeva i mnogo vježbe, stoga nije za svakoga. Boksacki fanatici, navalite	**8**



[1] Kao što već rekoh, preko Mutomba može zakucati baš svatko... **[2]** ... a o ubačaju za tri boda da i ne govorim. Stopostotni učinak uopće nije rijetka pojava **[3]** Pa opet pokoja "trica". Pa još jedna... pa još jedna... pa još jedna... **[4]** Ajmo pokušati ovako: efektno zakucavanje McGradyja. Je l' dobro?

NBA Shootout 2002

NBA SHOOTOUT 2002

proizvođač 989 SPORTS
izdavač SCEA
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr KOŠARKAŠKA SIMULACIJA
broj igrača 1-4
platforma PSONE, PLAYSTATION 2

Memory Card | Dual Shock, Analog | Multitap

Zrnata i pikselasta grafika *NBA Shootouta 2002* u svoj svojoj raskoši

Shaq kao playmaker? Zašto ne? Ipak, pravi razlog uvrštavanja ove slike uz pripadajući tekst su dijabolični osmijesi na licima igrača! X Files!!??

MIŠLJENJE

IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	2
Zaobići u širokom luku!	4

Napomena: *NBA Shootout* je neinventivna košarkaška simulacija koja se gotovo uopće ne razlikuje od prošlogodišnje inačice. Nemojte reći da niste bili upozoreni!

PIŠE Igor Ixa Milanović

Svečano obećajem da će ovo biti jedna od rijetkih recenzija košarkaških simulacija koju neću početi spominjanjem Michaela Jordana. Ipak, valja napomenuti da Aira Jordana nećete pronaći u *NBA Shootoutu 2002*. Ni uz najbolji trud. Jednostavno, autori igre su ga izostavili iz rostera. A izostavili su oni još štošta! Iako se glavnom i odgovornom uredniku ova nesretna simulacija košarke neobično svidjela, ništa me neće spriječiti da je zakopam u najdublje ponore zaborava. Ona to nesumnjivo i zaslužuje. Zašto? Objašnjenje slijedi.

LOVA ILI ŽIVOT

Odmah mi je u oči upao pomalo negativan trend što ga proizvođači igraćeg softvera uporno forsiraju posljednjih nekoliko mjeseci: najnovije inačice igara za PSone su frapantno slične prošlogodišnjima. Je li razlog tome limitiranost hardvera dragog nam *sivca* ili bezgranična pohlepa izdavačkih konglomerata koji nam žele uzeti i posljednji novčić iz džepa koristeći posljednje (nažalost) trzaje PSone konzole? Mislim da znam odgovor, a mislim da ga i ti, dragi čitaoče, znadeš. Dakle, *NBAS 2002* je gotovo identičan inačici *2001*, što ne sluti na dobro jer je i prošlogodišnje izdanje bilo na granici izdržljivosti. Istom prepoznajem likove košarkaša koji kao da su se netom probudili iz svojih pikselastih snova - obješeni, s drškom metle u guzici i faustovskim osmijehom na virtualnim usnama. Zastrašujuće! Prepoznajem i neinspirirani glas najavljivača na utakmicama, izvjesnog Iana Eaglea, čiji komentari obiluju nazoviduhovitim opservacijama i stalno se ponavljaju.

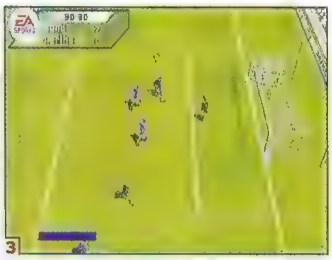
KARMAKOMA

Prisjećam se "kazališne" publike koja posve jednako reagira na sve što se na parketu zbiva. Ispravnije je reći - ne reagira! Domaćini vode, domaćini gube - ista stvar! Gledatelji svejedno sjede i kečkaju, jedu kokice, spavaju, na minijaturnim radioprijamnicima slušaju prijenose Hrvatske nogometne lige... ali na košarkaške ekshibicije svojih ljubimaca ne reagiraju. Kao da i imaju što vidjeti! Neinventivan AI kojemu je svejedno tko vodi loptu, tko skače u blok, tko je centar, a tko playmaker. U *NBAS 2002* svi mogu sve. Uopće nije rijetkost da krilo pogodi tricu sedam od sedam puta ili da John Stockton ili Jason Williams izvedu zakucavanje preko Dikembea Mutomba. Nije ni čudo što nema Jordana. Što će im kad u igri imaju stotine Michaela?! No kao da to nije dostatno, *NBAS 2002* nam nudi samo ***tri*** moda natjecanja: prijateljske utakmice, sezonu i play off. Uz to valja napomenuti da multiplayer nije podržan u modu odigravanja sezone, pa se s pravom može ustvrditi da je ovo tvrdokorna single player igra. Koja vrlo brzo dosadi. Stvar se nekako pokušala izvući premijernim predstavljanjem edit player i dunk edit moda koje sve ostale košarkaške simulacije već odavno prezentiraju ljubiteljima žanra. Zato se vi lijepo drž'te njih i zaboravite ovo nedjelo virtualne zabave. Zabave? Ha, više bih se zabavljao boksajući 12 rundi s Lennoxom Lewisom. Usput, kad će kakva dobra simulacija boksa? ⊗

Igra koja ni po čemu ne zaslužuje vašu pozornost. Ne zaslužuje čak ni ovaj citat

ZONA? KAK'A CRNA ZONA?

Vjerojatno je svim ljubiteljima košarke poznato da je od ove sezone u NBA ligi dopušten tzv. zonski način igre u obrani. Dosadašnji "čovjek na čovjeka" će, dakle, biti (već jest) upotpunjen obrambenom postavkom svojstvenom europskom načinu igre, što je dosad u NBA-u bilo nezamislivo. Ipak, te promjene nisu prezentirane u *NBA Shootoutu 2002* iako je vremena za implementaciju novih pravila bilo više nego dovoljno, što samo pokazuje koliko su se programeri 989 Sportsa potrudili oko nove inačice serijala košarkaških simulacija.



[1] Neidentificirani leteći objekt koji me dresom i pozom podsjeća na Cantonu, ali se sasvim jasno (khm) vidi da ipak nije riječ o legendarnom Ericu **[2]** Molim vas, pogledajte ove poze! Kao da je netko na nogometni teren postavio dva strašila za vrane **[3]** Pa sad vi recite nešto o "spektakularnosti grafike". A o spektakularnosti rezultata utakmice da i ne govorim! **[4]** Opa, van Nistelrooy se nešto "razbaco" u ramenima otkako je stigao u Manchester Utd!

FIFA 2002

FIFA 2002	
proizvođač	EA SPORTS
izdavač	EA SPORTS
inačica	PAL
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	NOGOMETNA SIMULACIJA
broj igrača	1-8
platforma	PSONE, PS2, PC

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

FIFA 2002 je upala u zamku vlastite nedosljednosti i potpuno - podbacila. Želite li da vam legendarni serijal ostane u lijepom sjećanju, ne nabavljajte najnoviju inačicu ni za živu glavu! PIŠE Igor Ixa Milanović

"Pa di si, kume, nisam te vidio sto godina. Dođ'der da te zagrlim i izljubim, a poslije bismo mogli i na neko pićence..."

(NE)VAŽNA NAPOMENA!

Želio bih napomenuti da je recenzija pred vama (ili iza vas, kako hoćete) plod intenzivnog autorovog druženja s inačicom *Fifa 2002* za PSone konzolu. Iako ni (kon)verzija za PS2 nije prošla na ispitu kod kolege Tomašića, ipak se može pohvaliti znatno boljom grafikom i fluidnošću animacije, daleko manjim trzanjem i ponešto većom igrivošću. Ipak, naši stari bi rekli "Isto sr.nje - drugo pakovanje". Eto, ništa pametnije nisam mogao smisliti u cilju popunjavanja ovog neizbježnog (u ovom slučaju i sasvim nebitnog) okvira.

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	2
Fifu 2002 ne bih nikom preporučio, čak ni najzagriženijim ljubiteljima serijala	5

Na početku bih želio razjasniti: ja doista ***ne mrzim*** *Fifu*! Naime, oduvijek sam smatrao da u svijetu nogometnih simulacija ***mora*** postojati igra kao što je *Fifa*: ultrabrza arkadetina u kojoj je razmjerno zabavno postizati gomile zgoditaka bez većeg truda, diviti se sjajnom izgledu igre i brojnosti opcija, ne brinuti za kojekakve taktičke i formacijske postavke, ukratko - pustiti mozak na pašu i razvaljivati! U ono zlatno (i ne tako davno) vrijeme, kad je PSone konzola bila na vrhuncu moći, *Fifa* je imala određenu težinu, dignitet, razlog postojanja, danas više nema ni to. Jer, inačica *2002* je najlošija u dosadašnjem serijalu, neinventivni iscjedak prijelaznog razdoblja s PSone konzole na mnogima još uvijek nedostupnu "dvojku". Sasvim je jasna, a pritom i vrlo žalosna priča o *Fifi 2002* iako se EA Sports produkcija već uvelike orijentirala na izradu naslova za PS2, netko se u kanadskom magnatu dosjetio da još uvijek ne treba otpisati brojne tržišno zanimljive vlasnike *sivonje*. Bože moj, pa i oni su potencijalni kupci! Pa im je podarila (naime, prodala!) ovaj nesretni testament, posljednji valcer, val gorčine i (pred)božićnu kompilaciju svega najgoreg ikad viđenog u *Fifa* serijalu. Da sam istinski ljubitelj *Fife* (što nisam), zacijelo bih bio vrlo razočaran onime što EA Sports naziva "najcjelovitije nogometno iskustvo ikad viđeno - *Fifa 2002*". Točnije - osjećao bih se prevarenim.

TRENIRANJE ŽIVACA

Ne znam treba li uopće napominjati da su nam bogatuni iz EA konglomerata omogućili sve one ljepote koje su oduvijek resile njihovu nogometnu simulaciju: autentična imena, ažurirane sastave momčadi, rendere stadiona, mnoštvo natjecateljskih opcija, mogućnost odigravanja kvalifikacijskog turnira za Svjetsko prvenstvo u Japanu i Koreji, otključavanje, zaključavanje, soundtrack, motion capturing, edit mode... ukratko, sve što su novcem mogli kupiti. Čini se da tim silnim šuštavim konvertibilnim zelenilom ipak nisu mogli platiti (barem) pristojnu razinu igrivosti o kojoj su toliko brujali u svojim promidžbenim kampanjama. Jest, smanjili su brzinu igranja, ono što je najviše smetao u njihovim prijašnjim simulacijama, ali što smo dobili? Arkadu na 33,3 okretaja! Igraći oksimoron u kojem nesretni virtualni nogometaši izgledaju kao poljska strašila za vrane, a po terenu se vuku poput transsibirske željeznice. Dobili smo gomilu već odgledanih animacija, dobili smo i nekakav napredni sustav kontroliranja igrača koji je sam po sebi iznimno nezgodan za uporabu, a u kombinaciji s dosadašnjim - potpuno neuporabljiv. Ukratko, dobili smo poluproizvod utemeljen na prijašnjim inačicama *Fife* i pokušaju da se ista što više približi realističnosti pravog nogometa. Na sasvim pogrešan način. Bilo bi daleko iskrenije, svrsishodnije i poštenije da su u EA Sportsu nastavili razvijati svoju simulaciju na dosadašnjim temeljima. Arkada i točka! Amerikanci bi rekli da milijuni sretnih korisnika jednostavno ne mogu biti u krivu. I to je točno. *Fifa* je nekad (a to nije bilo tako davno) imala svoj razlog postojanja i svoje obožavatelje. Danas se ono prvo sasvim izgubilo, a bojim se da će im nakon *Fife 2002* i mnogi ljubitelji serijala okrenuti leđa. ⊗

A što ću vam ja sad filozofirati: *Fifa 2002* je loša, spora i dosadna "nogometna simulacija"

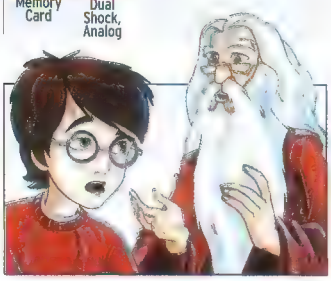
Harry Potter and the Philosopher's Stone

H. P. AND THE PHILOSOPHER'S STONE

proizvođač ARGONAUT GAMES
izdavač ELECTRONIC ARTS
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADNA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION, PC, GBA

Memory Card

Dual Shock, Analog



MUDRAC ILI ČAROBNJAK?

Iz samo izdavaču poznatih razloga, na američkom se tržištu i igra i knjiga zovu "Harry Potter and the Sorcerer's Stone", tj. Harry Potter i kamen čarobnjaka. Tek toliko da vas ne zbune različiti naslovi.

Hmmm, svinja... Kad te spržim čarolijom, cijela će škola imati za ručak rebarca

Rađena prema zahvalnom predlošku i za nestrpljivu publiku, ovoj je igri zajamčena dobra prodaja. Svaka čast programerima što su se potrudili posao odraditi kvalitetno PIŠE Berislav Jozić

Dobivši ovu igru u ruke, nisam mogao obuzdati nezadovoljstvo. Sigurno je riječ o nekakvoj na brzinu sklepanoj konverziji filma napravljenoj za djecu zaluđenu Harryjem Potterom! Ipak, posao je posao i poslušno sam je ubacio u konzolu... Nekoliko dana i nekoliko stotina stranica, i gotovo sam u cijelosti promijenio mišljenje. Već dugo nisam naišao na nešto zabavnije od Harryja Pottera - ni u papirnatom ni u digitalnom obliku.

KNJIGA - FILM - IGRA

Ne mislim previše pričati o korjenima - ako ne znate tko je Harry Potter, došlo je vrijeme da *Gran Turismo, Final Fantasy* i *ISS* spremite na policu i udahnete, što sigurno niste učinili već nekoliko godina. Ludilo koje već nekoliko puta zaredom zahvaća cijeli svijet kad se nova knjiga iz serijala pojavi u prodaji teško je moglo proći nezapaženo, a vijesti o filmu koji je oborio sve rekorde gledanosti čuju se sa svih strana. Ako ne vi sami, netko iz vaše okoline sigurno je čitatelj i obožavatelj Harryja Pottera, pa ćete od njega dobiti mnogo detaljnije informacije nego što ih mi ovdje možemo iznijeti na nekoliko stranica. Samo ću zaključiti da igra *Harry Potter And the Philosopher's Stone* ne slijedi u cijelosti priču istoimene knjige (prema kojoj je napravljen istoimeni film) iako s njom ima mnogo dodirnih točaka.

Prava igra za obiteljsku zabavu

OPASNOST ZAMJENE MEDIJA

Znam da su se obožavatelji knjiga pribojavali hoće li programerima uspjeti uobličiti njihovu maštu. Već početak igre odagnat će njihove strahove. U kratkom je uvodu objašnjeno kako se Harry našao ondje, a odmah potom igra vas baca ravno u Hogwarts dvorac poput onog na filmu, tj. upravo je onakav kakvim su ga, vjerujem, mnogi zamišljali. No izgled nije najveći problem pri prelaska iz knjige u igru, problem je u atmosferi. I tu su se iskusni momci iz Argonaut Gamesa (ako se sjećate, oni su krivi za staru arkadu *Croc*) pokazali. Iz nekog nepoznatog razloga hodnici i sobe dvorca mamit će vas da ih istražite, a likovi koje susrećete kratkim će vas informacijama samo poticati na dodatno otkrivanje. Na početku, čim uđete u školu za vještice i čarobnjake, bit ćete dodijeljeni kući

U prvom dijelu igre stalno ćete susretati Malfoya - borba s njim nešto je kao borba s bossovima u drugim arkadama

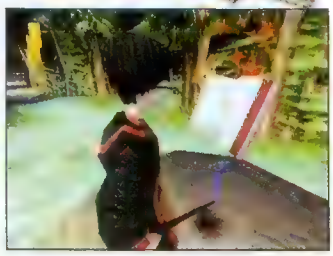
Trolovi iz nekog razloga ne vole ove velike sjemenke. Srećom, kad vam zatrebaju, imate ih u neograničenoj količini

POTTERMANIJA

Ako ste mislili da su film, igra i karte sve što postoji s likom Harryja Pottera, prevarili ste se. Figurice, parnice, trobe, različite igre i - naravno - odjeća đaka Hogwartsa samo su neke od stvari koje možete kupiti i tako u svoj život unijeti barem malo magije.

KARTATI S ČAROBNJAKOM

Naravno, kakav bi to bio [illegible]oj da ne postoje karte s njegovim likom za skupljanje i igranje? Ne, ne mislim na one standardne - pik, karo, herc, tref - Wizards of The Coast napravili su kartašku igru s likovima i događajima iz knjiga o Harryju Potteru koja ponajviše sliči Magic The Gatheringu ili Pokemonima. Pravila su malo izmijenjena, ali još uvijek vrlo jednostavna tako da će ih iskusni igrači Magica ili Pokemon treneri odmah shvatiti, a ni početnicima neće trebati dugo da se naviknu. U prodaji je već veliki broj karata - od početničkog decka napravljenog s motivima iz prve knjige do booster packova s moćnijim stvorenjima i čarolijama. Na *siteu* http://www.iminfo.hr/harrypotter/ možete saznati sve o toj igri, a u našoj novogodišnjoj nagradnoj igri možete osvojiti jedan deck za 2 igrača. Sretno igranje!



Lebdeće crvene knjige služe za snimanje pozicije, a ima ih na sve strane

Igru ćete brzo završiti, ali metloboj ćete igrati još dugo

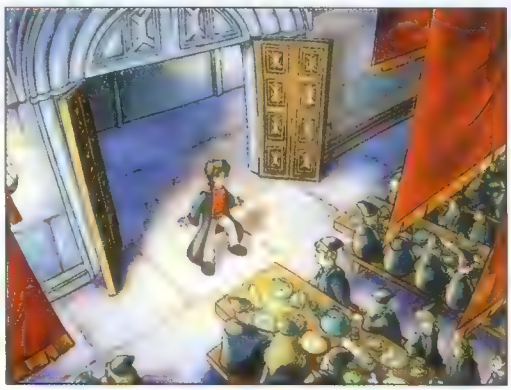
Gryffindor, čime ste automatski dobili nekoliko prijatelja - pripadnika vaše kuće - ali i nekoliko neprijatelja. Osjećaj borbe protivničkih kuća i želja da vaša pobijedi provlači se većim dijelom igre, a zagonetke koje rješavate uvijek donose nekoliko bodova vašoj kući.

UČENJE KROZ ISTRAŽIVANJE

Veći dio igre, baš kao i najveći dio prve knjige, svodi se na učenje. Harry će morati trčati, skakati i pronaći načine kako otključati vrata i na vrijeme stići na lekcije. Tu ćete naučiti čarolije prijeko potrebne za rješavanje mnogih problema i zagonetki u igri.

Učenje čarolija se sastoji od ritmičnog ponavljanja pritisaka na određene tipke, a bacajući neke od njih, morat ćete odigrati sličnu miniigru. *Harry Potter and the Philosopher's Stone* se sastoji od brojnih miniigara međusobno povezanih trčanjem, skakanjem i istraživanjem. Mnoge sobe u dvorcu skrivaju zagonetke i probleme koji nisu vezani s osnovnim zadacima što ih dobivate od profesora, ali njihovo rješavanje kući Gryffindor donosi bodove. Osim bodova, skupljat ćete i karte o poznatim vještacima i čarobnjacima koje ćete većinom dobivati za rješavanje bolje ili lošije skrivenih 'tajnih' zadataka, a skupite li dovoljan broj šarenih zrnaca (every flavour beans), doći ćete do šifri koje otvaraju tajna vrata iza velikih

Harry i Hermiona - mislite li da tu ima kemije?



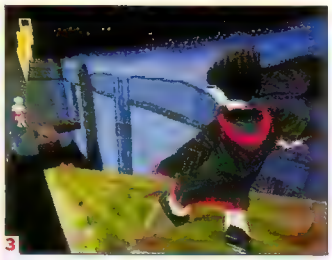
1

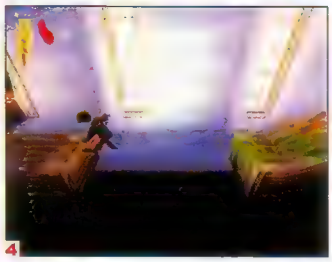
2

3

[1] Uvod, do Harryjevog dolaska u Hogwarts, je ispričan kroz nekoliko kratkih slika koje će neupućene uvesti u radnju [2] Predvorje dvorca je velika prostorija s brojnim vratima koja vode u svim pravcima [3] Beži, Jankec, mislim - Harry [4] Protiv hodajućih oklopa pomaže jača inačica Flipendo Knockback Jinxa

5





[1] Šumska utrka s Malfoyem na magičnim metlama pomalo sliči poznatoj sceni potjere iz Star Warsa **[2]** Ovako izgleda bacanje jedne od kompleksnijih čarolija - Incendio **[3]** Jurnjava po uljem namazanim krovnim gredama jedna je od opasnijih i težih platformskih sekvenci koje ćete morati završiti **[4]** Skok je, baš kao i svi u ovoj igri, izveden automatski - da nije, sve bi bilo mnoooogo teže

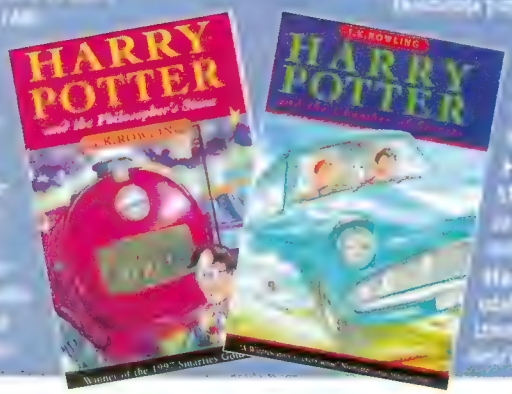
PAPIRNATI KORJENI

Harry Potter i kamen mudraca -

Harry Potter i odaja tajni -

Harry Potter i zatvorenik Azkabana -

Harry Potter i plamen pehar - Harry je



Mnogi portreti skrivaju tajne sobe, za čije će vam otvaranje trebati lozinka

portreta - tu ćete naći bonus predmete koji će vam pomoći u metloboju (engleski: *Quidditch*).

U BOJ, U BOJ, NA METLI TOJ!

Metloboj? Da, ni ja nisam znao što je to, ali oni koji su pročitali knjige sigurno se smješkaju, jer kakav bi to bio Harry Potter bez metloboja. Bezjacima (*engl. Mugglessi - ljudi iz stvarnog svijeta koji ne vjeruju u magiju*) treba objasniti da je riječ o igri koju igraju čarobnjaci u svojoj školi, a izgleda poput mješavine košarke i ragbija. No, najbitnija stvar u metloboju je mogućnost instant-pobjede uhvati li trgač ekipe zvrčku, leteću lopticu (*engl. snitch*), zbog koje tragač na metli i leti naokolo i utrkuje se s protivničkim tragačem na igralištu. Harry, naravno, postaje tragač svoje ekipe, ali se prvo mora dokazati u letu na metli. Nakon što se malo uvježbate u hvatanju zvrčke i uspješno odigrate prvu partiju metloboja, na uvodnom se ekranu otvara mogućnost igranja dodatnih partija koje ćete sigurno igrati i nakon što završite glavni dio igre.

LIJEPOG LI I FANTASTIČNOG SVIJETA

Što se tiče tehničke strane, ova se igra doista može mjeriti s najboljim igrama na već ostarjeloj konzoli. Počevši od velikih lokacija povezanih kratkim hodnicima (skrivanje pop-upa, ali tko se žali ako je dobro napravljeno) ili jednako kratkim razdobljima učitavanja do lijepo oblikovanih likova koji prilično sliče glumcima iz filma. Šarenim i vrlo detaljnim teksturama nema se što prigovoriti, svjetlosni efekti čarolija su iznad očekivanja, a i 3D-kamera se kreće (u najvećoj mjeri), tako da na najbolji mogući način prikaže Harryjevu okolinu. Jedina se primjedba može uputiti engineu koji povremeno "zaštuca" kad se pokušavate brzo okrenuti vrteći kameru, no nećemo sitničariti. Glazba koja prati igru gotovo je neprimjetna, ali se zato možete diviti engleskom naglasku u digitaliziranom govoru likova. Harry ima malo pištav glas, kao pridavljena kokoš, ali kako većinu vremena drugi govore njemu, tih nekoliko riječi - većinom su to čarolije - može se pretrpjeti. Na kraju ovog hvalospjeva, moram spomenuti precizne i brze kontrole vezane uz trčanje i letenje na metli. Skokovi, penjanje i neke druge radnje potpuno su automatizirane i možete ih izvoditi samo na određenim

POSTANITE VIRTUALNI ČAROBNJAK

Ne samo u igri, nego i na Internetu možete istraživati tajne škole Hogwarts. Otidite na www.harrypotter.com i odaberite svoje čarobnjačko ime i prepustite se odluci razredbenog klobuka - ja sam uvršten u Gryffindor!

mjestima. I čarolije možete bacati samo kad je to prikladno, i to samo određenu čaroliju namijenjenu baš toj lokaciji. Sve te tople boje igre ukazuju na dom igrača kojima je *Harry Potter and the Philosopher's Stone* i namijenjen.

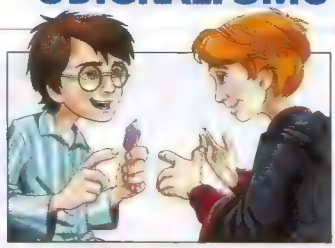
UŽIVATI U SVAKOM TRENUTKU

Na kraju, prije nego igri dam neuobičajeno visoku ocjenu, uputit ću joj i jedinu pravu zamjerku - poprilično je kratka. Ali s obzirom da je namijenjena mlađim igračima, možda moje vrijeme prelaska igre i nije mjerodavno, očekuje se da "mlađi" ljubitelji Harryja Pottera nemaju iza sebe 15-ak godina igraćeg iskustva. Kako je riječ o avanturi koju, kad je jednom završite, nemate želju ponovno zaigrati, možda se i vama učini kratkom. Ipak, možda vas već spomenuti tajni zadaci ponukaju da se ponovno zaputite hodnicima dvorca Hogwarts u potrazi za skrivenim sobama i šarenim zrncima, ili možda pak poželite odigrati partiju metloboja.
Iako je igra napravljena tako da bude pristupačna i najmlađim početnicima, možda namjerno, a možda slučajno, programeri su na pojedinim mjestima dodali neke sitnice za koje će im trebati pomoć starijih. Dakako, naši će klinci imati i dodatnih problema zbog nepoznavanja engleskog jezika. No, ne žalite vremena i pomoći! Igranje *Harry Pottera* jednako je užitku čitanja knjiga o njemu, a ako ga podijelite s nekim, siguran sam da ćete se tog ugodnog puta u zemlju mašte još dugo sjećati. ⊗

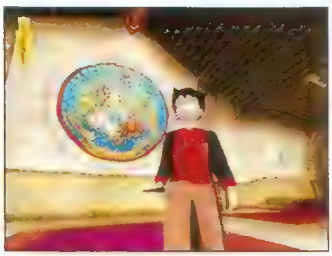
Što je letenje na metli za veterane svemirskih letjelica i mlaznih zrakoplova?

VELIKA ZARADA NA VELIKOM EKRANU

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
S obzirom da je namijenjena mladem uzrastu, ova jednostavna arkada pravi je pogodak	9



Pod budnim okom profesora Snapea učit ćete spravljati magične napitke



Obratite pozornost na detaljnost murala iza Harryjevih leđa

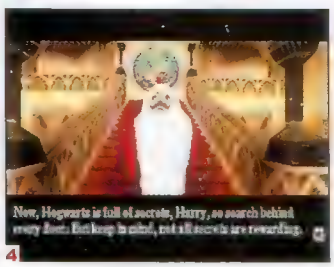
Plašt nevidljivosti omogućit će vam da neopaženi hodate hodnicima gdje vam pristup nije dopušten

1

2

3

[1] Uzbudljiva mehanika metloboja se svima toliko sviđa da me ne bi čudilo da uskoro dobijemo igru utemeljenu samo na tom sportu [2] Jedan od prvih zadataka je oslobađanje Harryjeve sove, Hedwige, koju je zarobio zli Malfoy [3] Pomaganje Hagridu često će imati neobične posljedice [4] Poslušajte savjet i dobro istražite dvorac - isplatit će vam se

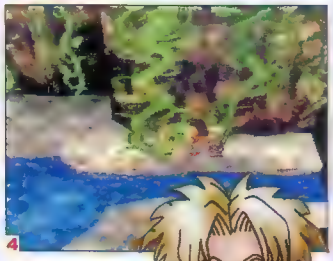


4

1

2

3


4

[1] Hram je jedna od najvažnijih građevina. U njem ne samo da ćete moći izliječiti loše utjecaje čarolija i otrova, nego ćete moći i spremiti igru **[2]** Ovaj ulaz izgleda mračno i nepoznato, a mama mi je lijepo rekla da ne idem na mračna i nepoznata mjesta **[3]** Pogled na osobine glavnog lika; isprva nećete imati nekog većeg utjecaja na njih **[4]** Mračno i nepoznato, drugi put

Dragon Warrior 7

DRAGON WARRIOR 7

proizvođač ENIX
izdavač ENIX
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr RPG
broj igrača 1
platforma PSONE

Memory Card · Dual Shock Analog

Igra poznata još i pod naslovom Dragon Quest 7: Warriors of Eden unijet će dašak svježine među igre rađene za Playstation konzolu, a da biste je završili, trebat će vam najmanje 80-ak sati

PIŠE Ivan Bolkovac

Prije nego što je PlayStation ugledao svjetlost dana, Nintendo je žario i palio svojim konzolama koje su u to doba bile vrhunac zabave za sve klince željne računalnih igrica. Naravno da su već tada postojali svi danas poznati žanrovi, baš kao i poznati i rado igrani serijali mnogih igara. Jedan od njih je legendarni *Dragon Warrior* serijal koji je samo na NES konzoli doživio više nastavaka. Nakon dugog zatišja, Enix je pomislio da je pravo vrijeme za još jedan, ali ovaj put za najbolju konzolu današnjice (izuzmemo li PS2, naravno :).

O PRIČI...

Jednom davno iza sedam mora... Ne, ne ide baš tako, ali je tu negdje. Nakon što imenujete svoj lik naći ćete se u malom ribarskom selu smještenom na otoku za koji ćete ubrzo saznati da je - jedini na svijetu. Sve je mirno, nema nikakvih čudovišta, kralj je duša od čovjeka... Sve je u najboljem redu. Moram priznati da mi je to odmah bilo čudno, tu nešto smrdi. I tako, nakon što upoznate majčicu i ocu odnesete sendvič od tunjevine, počnu se događati čudne stvari... Princ Keifer, s kojim ste, uzgred rečeno, dobar prijatelj, je nestao iz dvorca pa vas kralj poziva u audijenciju kako bi vas upozorio da mu je ukrao vrijedan obiteljski prsten. Potaknuti njegovim riječima, uputit ćete se u vašu tajnu bazu koja se, začudo, nalazi na zabranjenom dijelu otoka. Ondje zatječete Keifera koji pokušava prsten namjestiti na tajanstveni kip. Naravno, ništa se ne događa pa vam on, razočaran, predaje drevnu knjigu napisanu na nekom nerazumljivom jeziku. Dakako, zatražit ćete pomoć lokalnog luđ... ovaj, mudrog starca da vam pomogne pročitati što tu piše. Nakon nekog vremena i nekoliko obavljenih zadačića, on vam otkriva da je tajna kipa u tome da se onaj tko je čistog srca treba pomoliti ispred njega i da će mu se onda otkriti pravi put. Tu negdje počinje vaša avantura. Čim vam kip otvori prolaz u drevne ruševine, krećete u potragu za nepoznatim. A čim riješite nekoliko zagonetki i dobijete pomoć u vidu djevojke Mariabel koja vam se pridružila usput, otkrivate da se stavljanjem određenih kamenih dijelova (shardova) na misteriozne stupiće može otvoriti prolaz u - prošlost, i to na otok koji nije vaš. E sad počinje igra...

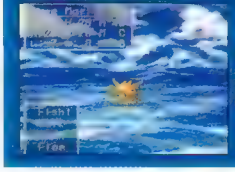
O IGRI...

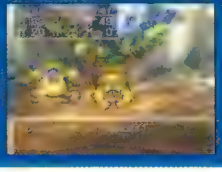
Sve što sam namljeo u prijašnjem odlomku je samo uvod. I to jedan od najdužih što sam ih vidio.

Ova je igra najbolji dokaz da grafika nije jedino na što treba obratiti pozornost

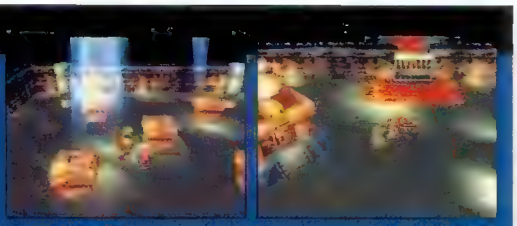
BORBA

Iako je borba zapravo prilično loše izvedena, moram i nju spomenuti zbog ostatka igre. Riječ je (najčešće) o slučajnim encounterima koji me najviše podsjećaju na FF te borbi s bossovima. Kao što sam već rekao, pogled je iz prvog lica pa ćete vidjeti samo neprijatelje ispred sebe, ali ne i svoje saveznike. Animacije njihovih i vaših napada nisu vrijedne spomena.





SHARDOVI



Posebnost ove igre je način na koji otkrivate svijet i dolazite do novih područja. Za razliku od ostalih RPG-ova, ovdje do njih nećete doći istraživanjem, nego - borbom. Da biste "otključali" pojedinu zemlju, potrebno je skupiti određeni broj shardova, odnosno pločica, koje potom morate spojiti na stupićima koje ćete pronaći među ruševinama na svom otoku. Kad to učinite, stup će vas vratiti u prošlost gdje morate izvršiti određeni zadatak da bi se otok pojavio i u vašem svijetu.

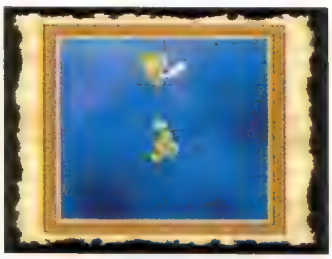
Priča, kompleksnost i igrivost ove igre prikovat će vas za fotelju unatoč njenim tehničkim nedostacima

Naime, trebat će vam tri sata igre da biste stigli do prve borbe. Čim skupite sve shardove (komadiće slagalice) s prvog stupića, naći ćete se u nekakvoj šumi. Tu će se dogoditi i vaša prva borba. Prošetate li malo po otoku i istražite ga, otkrit ćete da morate izvršiti jednu zadaću da biste se mogli vratiti kući. Kad to učinite i ponovno se nađete na svom otoku i u svom (sad vam je već kristalno jasno) vremenu, otkrit ćete da vaš otok više nije jedini na svijetu. Odmah do njega, niotkuda, pojavio se još jedan i, dakako, neodoljivo posjeća na onaj na kojem ste nedavno bili. Za razliku od ostalih RPG-ova, napredovanje u ovome bit će epizodično. Postupno ćete skupljati shardove koji će vam otvoriti put do različitih mjesta u različitim vremenskim razdobljima, gdje ćete sudjelovati u nekom događaju koji će spasiti taj otok i promijeniti povijest, da biste ga potom otkrili i u svome svijetu. Naravno, otoke ćete moći istraživati i u prošlosti i u sadašnjosti, što vam daje jedinstvenu priliku da čujete priče o svojim podvizima nekoliko stotina godina poslije. Što se tiče samog načina igre, on je više-manje vrlo dobro poznat. Kao i u svim RPG-ovima na PS-u, krećete se po karti svijeta i možete ući u sve gradove i važnija mjesta te koristiti brod da biste doplovili do drugih otoka. Borba se odvija na turnove, a na izbor su vam ponuđeni različi napadi, čarolije i skillovi kao posebnost svakog lika. Nakon svake borbe dobivate XP bodove i novac koji vam podižu sposobnosti na koje u početku nemate nikavog utjecaja. Tek će poslije u igri doći do izražaja način razvoja preko klasa (classes), a njihov izbor određuje daljnji razvoj vašeg lika te mu daje skillove koji će mu ostati i nakon izbora druge klase. Klase rastu određenim brojem borbi, a njihovim usavršavanjem otvaraju vam se i druge, još jače. Naravno, da biste uopće došli do njih, trebat će vam oko 20 sati igre. Toliko o njenoj kompleksnosti...

O TEHNICI...

Ona uistinu djeluje zastarjelo. Ili se dizajneri i programeri nisu trudili ili su svjesno igrali na retro "štih". Jedino što unosi dašak svježine je 3D engine u kojem se vrti svijet i gradovi, dok su likovi izvedeni običnim i poprilično loše napravljenim spriteovima koji bi možda izgledali vrhunski prije nekoliko godina, ali danas... Igra koja joj je grafički možda najsličnija je *Breath of Fire 3*, no čak su i ondje neke stvari bolje izvedene. Uzmimo kao primjer borbu. Jednostavno ne mogu vjerovati da je nakon standarda koje su još prije nekoliko godina postavili FF7 i neke druge RPG-igre još uvijek moguće napraviti ovakav čušpajz. Tijekom borbe dostupan vam je jedino jednostavan pogled iz prvog lica na kojem su kao karte posložene (rukom crtane - ipak nešto) slike beštije koje morate poraziti. Ne moram ni reći da animacija vaših napada uopće nema, a ni čarolije nisu mnogo bolje. Da dalje ne duljim, igra je grafički mogla i morala biti znatno bolja s obzirom da je danas 2001. Za zvuk vrijedi isto to. Glazba je napravljena dosta dobro, no ostali će vas zvukovi u igri spustiti na zemlju - to su isti oni koji su nekoć davno pištali na vašem Nintendu. No, nasreću, priča, kompleksnost i igrivost ove igre prikovat će vas za fotelju unatoč njenim tehničkim nedostacima. Go for it, PS još nije za baciti :). ⊗

Kad netko umre, u lijesu je, zar ne? Ali kad se oni vuku za vama, onda je to ipak malo čudno...



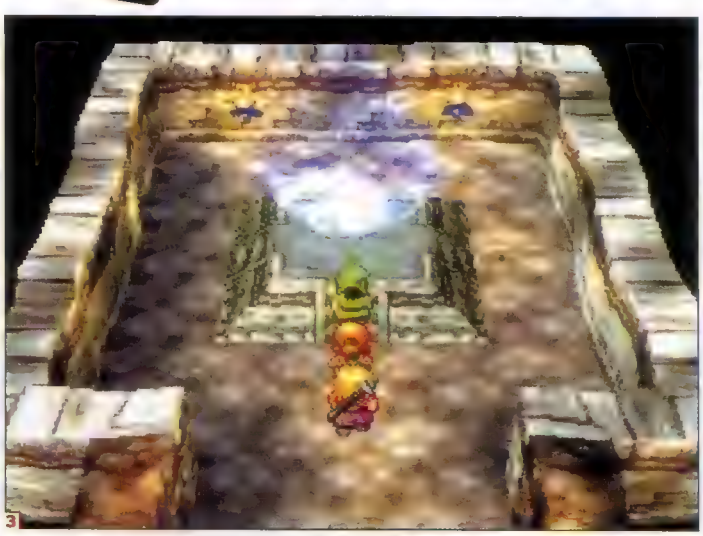
Karta svijeta. U početku će na njoj biti samo jedani otočić, no poslije će ih biti sve više, ovisno o vašim podvizima u prošlosti

MIŠLJENJE

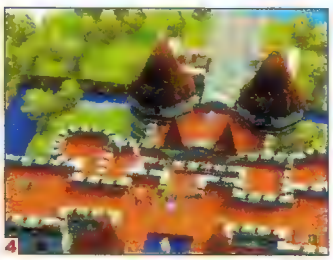
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	5
Iako ima neke tehničke nedostatke, ova igra to nadoknaduje kompleksnošću i igrivošću	8

1

2

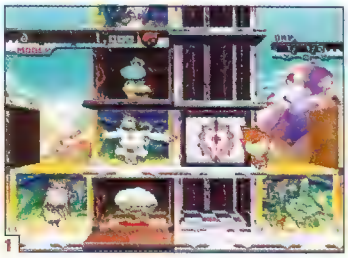


3



4

[1] Kad vam zagusti i ne znate kamo dalje, uvijek možete otići dvorskom vračaru da vam pogleda u dlan; gotovo uvijek će vam dati neki koristan hint u vezi onoga što trebate dalje činiti [2] Vaše rodno selo [3] Ovaj portal će vam značajno skratiti put do odredišta [4] Dvorac iz ptičje perspektive (vrlo korisna stvar ako želite "širi pogled" na svijet)



[1] Dobro je prošetati kućom s vremena na vrijeme - lopovi ne proviruju dok je gazda u obilasku **[2]** Pogled izbliza omogućuje da vidite koji su stanari zadovoljni, a koji nisu. Par na vrhu je pred odlaskom - treba brzo nešto poduzeti **[3]** Ova je djevojčica jedan od najboljih stanara, odašilje "pozitivne valove" na sve strane **[4]** Pogled izdaleka olakšava planiranje izgleda zgrade, ali ne i individualan rad sa stanarima

One Piece Mansion

ONE PIECE MANSION	
proizvođač	CAPCOM
izdavač	CAPCOM
inačica	PAL
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	LOGIČKA
broj igrača	1
platforma	PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

Capcom donosi novu logičku igru za one koji imaju brze prste i brzo misle – ali i za podstanare koji sanjaju da jednom postanu gazde

PIŠE Berislav Jozić

Logičke igre poseban su žanr, a dijelimo ih u dvije skupine: one u kojima je potrebno samo razmišljati, za što vam je ostavljeno dovoljno vremena, i one koje vas tjeraju na brzu odluku, što znači da ste pod stalnim pritiskom. *One Piece Mansion* isprva pripada prvoj skupini - iako se tako ne čini - a poslije sve više prelazi u drugu jer sve kompleksniji nivoi od vas traže sve veću brzinu, ali i promišljene poteze.

KAKAV "MANSION", NIJE OVO RESIDENT?

Da, naravno, opet sam počeo skraja. Dakle, *OPM* vas stavlja u ulogu vlasnika zgrade koji iznajmljuje sobe različitim stanarima (napomena - zovete se Polpo - toliko o ozbiljnosti). S nivoa na nivo prelazite izvršavajući određene ciljeve, ali najčešće treba zaraditi određenu količinu novca ili skupiti određeni broj stanara, a njih je - to zna svaki gazda - lako prikupiti. Uvijek ih nekoliko čeka da ih primite, a neki će se i sami useliti u prazan prostor. Što se tiče novca, stvar je već teža. Naime, stanari plaćaju svaki tjedan pa dogodi li se da, nezadovoljni okruženjem, odu prije kraja tjedna, vi ste ostali bez novca. I tako konačno dolazimo do vašeg glavnog zadatka u igri, a to je održati mir, red i zadovoljstvo stanara.

Zgodna ideja, vesela glazba i šarenilo na ekrenu - što ćeš ljepše?

BUDITE MI ZDRAVI I VESELI

Dobro, o zdravlju baš ne možete odlučivati, ali vam je zato njihovo veselje glavna briga. Naime, svaki stanar na jednu ili više strana odašilje pozitivne ili negativne "vibracije" koje će djelovati na njegove susjede. Negativne ih nerviraju, a pozitivne smiruju. Ako se neki stanar previše iznervira, otići će jer većina stanara uglavnom šalje negativne vibre pa to jednostavno ne možete izbjeći. Rješenje je povremeno seljakanje iznerviranih stanara ili onih koji ih nerviraju, no problem je što se ljudi baš ne vole seliti pa će vas to stajati i nešto novca. Kao da balansiranje između "dobrih" i "loših" stanara nije dovoljno - pazite, i od jednih i od drugih zarađujete stanarinu - nego će vam se povremeno u prazne sobe nasilno useliti napasnici koji se ne daju seljakati, uvijek odašilju loše vibre i ne plaćaju stanarinu. Njih morate istjerati, a to činite tako da blizu njih stavite neke od pristojnih stanara s lošim vibrama koji će ih iznervirati.

NIJE LAKO BITI GAZDA

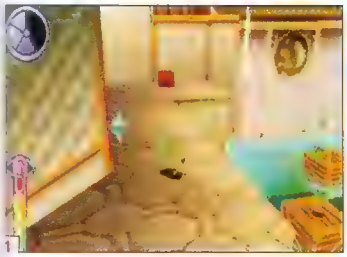
Nije vam jasno? Ne, nisam ja spetljan, niti je igra komplicirana. Sve je relativno jednostavno kad zaigrate, ali je prilično teško objasniti. A nisam još ništa ni rekao o tome da, slažući sobe u kojima stanari žive, morate oblikovati svoju kuću te da će najljepše arhitektonske kreacije biti nagrađene. Nisam spomenuo ni to da jednostavno morate izgraditi dizalo da biste omogućili pristup gornjim katovima. Nisam vas plašio ni lopovima koji nerviraju stanare dok ih ne potjerate fućkanjem...

Uglavnom, *One Piece Mansion* zabavna je i zarazna igra koja počiva na jednostavnim pravilima, šarenoj grafici i brzim melodijama te od vas traži malo planiranja, malo dizajnerskog nadahnuća i kombinatorike. Nažalost, ne može se igrati udvoje, i to joj je jedini pravi nedostatak. ⊗

IMATE LI SLOBODNIH SEKUNDI?

Dobro, malo lažem - *One Piece Mansion* kod nas još uvijek ne možete igrati mobilnim telefonom jer se potrebna oprema još ne prodaje u Europi. Ali da ste u Japanu, mogli biste pomoću NTT DoCoMo i-Mode mobilnog telefona i kabela koji omogućuje njegovo povezivanje s PSone konzolom koristiti i tu opciju. S obzirom da mi je japanski slabija strana, nisam baš shvatio što vam mobilni telefon omogućuje, no nadajmo se da ćemo jednom to moći i sami iskušati.

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	7
Pazite se - igra je toliko zarazna da je jednostavno nečete moći prestati igrati	7



[1] U donjem lijevom kutu ekrana lijepo se vidi tzv. mjerač straha koji omogućuje uspješno zastrašivanje djece na navijanje **[2]** Dogodi li se da ne znate gdje trebate ići, vjerojatno niste učinili sve što se od vas tražilo **[3]** Ovdje možete dobro vidjeti ključić za navijanje nerva i jedno zastrašivanje za ukakat se **[4]** Obdareni ste i dvoskokom, vještinom zastupljenom u velikom broju igara

Monsters, Inc.

MONSTERS, INC.

proizvođač A2M
izdavač SCEA
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr UPLAŠI GA DEDI
broj igrača 1
platforma PSONE, GAMEBOY COLOUR

Memory Card
Dual Shock

TO JE JEDNO ČUDO...

Po završetku svakog zadatka moći ćete pogledati sekvence iz crtića i ubrzo otkriti zdrav humor. Sekvence su pravo osvježenje jer je riječi o grafički iznimnom uratku. To bismo čudo trebali pogledati u kinu, nemamo što izgubiti.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	6
Ova igra nije samo za djecu, mogu je zaigrati i odrasli	6

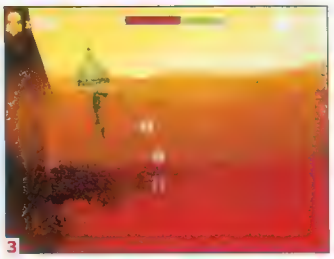
Poznato je da u našoj maloj zemlji za veliki odmor prvo igramo igru, a potom gledamo film (danas igra, sutra kino). Tko nije zadovoljan, neka se ravna prema originalu - danas kino, sutra Nova PIŠE Šalat Nevenka

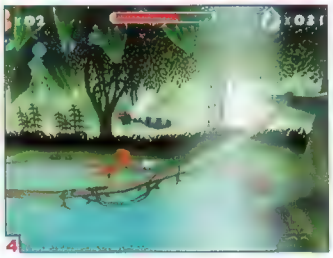
I ako sam u podnaslovu napisala idiotariju, odmah ću se pokušati ispraviti izjavom da je igra dobra. Utemeljena je na istoimenom crtiću koji je u Americi u samo tjedan dana zaradio 62,5 milijuna dolara. Eh, da je meni samo jedna osamnaestina utrženog, kupila bih dvadeset konzola, platno za projekciju i utičnicu s dvadeset glava, sve to uključila i osjećala se moćno (evo još jedne idiotske izjave).

TVRTKA PRED STEČAJEM

Crtić i igra su utemeljeni na originalnoj i pomalo bizarnoj priči o tvtki Monsters, Inc. u gradu Čudovištopolisu koja se bavi zastrašivanjem djece. Čudovišta ulaze u dječje sobe diljem svijeta, i to kroz ormare jer ih je u spomenutoj tvrtki prava gomila. Zez je što je djecu u novije doba sve teže uplašiti, pa će čak i potrčati za radnicima tvrtke i ući u fiktivnu zemlju straha, što nije dobro za stanovnike spomenute zemlje jer je njihov posao plašenje djece, a to neće moći ako su ona neustrašiva. Postoji još jedan fantazijski element - vriska prepadnute djece je neka vrsta goriva, i bez nje bi mogao nestati cijeli Čudosvijet. I tako radna snaga mora proći obuku, tj. tečaj za usavršavanje plašenja dječice. To je i vaš zadatak u igri, vi ste na usavršavanju sposobnosti plašenja djece i morate uplašiti određeni broj nerva (tako se, naime, zovu vježbenička djeca na motorni pogon unutar kompleksnog poligona za usavršavanje). Igra sadrži i mali RPG-element kod plašenja, da biste uspješno smrznuli dijete od straha, slijedite zadane upute. Prvo skupljate energiju potrebnu za plašenje, potom nađete lutkicu na kojoj vježbate, tj. nerva te ga jednostavno uplašite. Kako se to zapravo radi, morat ćete sami otkriti. Riječ je o 3D platformskoj igri gdje birate jedan od dvaju likova s kojim ćete igrati - Sulleya, veliko čudovište plave boje s ružičastim štihom čije je penjanje vrlo lijepo grafički prikazano, ili Mike, jednooku zelenu okruglicu. Skupljate energiju, plašite djecu, ako zaglupite, informirate se obraćajući se poštanskom sandučiću, a sviđa mi se i razbijanje lego-tipova koji se oporavljaju, tj. sastavljaju se poput terminatora iako nije riječ o lijevanom ZF-aluminiju nego o domaćem PVC-u. Što se tiče grafike, mislim da je mogla biti i bolja, a konture oštrije. U igri ima dosta malih platformi na koje treba doskočiti, a doskok na balkončić otežan je ako ispod vas nema sjene (a nje nekad ima, nekad nema). Kao zaključak mogu reći da je riječ o solidnoj igri neiskorištenog potencijala, doista je sve moglo izgledati bolje, i nemojte da vas tema navede na pogrešan zaključak: nema ništa strašno u prikazanom plašenju djece, riječ je o igri i animiranom filmu za mlade. Drugo bi bilo da u stilu *Silent Hilla* po školi tražite djecu-žrtve za zastrašivanje. ⊗

Sulley razbija kutije poput Crasha, Mike se ponaša poput Grincha... i tko je sad originalan?





[1] Mali Afrikanac ima izražen trbuščić, baš kao i svi njegovi sunarodnjaci [2] Krajolici na trenutke podsjećaju an one iz Abe's Exoddus [3] Sami početci ekstremnog sporta (dakle, podrijetlom su iz Afrike) [4] Voda ubija u sekundi, nije da Kirikou ne zna plivati, nego bi to zahtijevalo još rada na igri

Kirikou and the Sorceress

KIRIKOU AND THE SORCERESS

proizvođač OUAT ENTERTAINMENT
izdavač TAKE2
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr PLATFORMSKA ARKADA
broj igrača 1
platforma PS, PC, N64, GAMEBOY COLOUR

Memory Card · Dual Shock Analog

Ova teta i njoj slične vaši su osobni navigatori - ako ne znate gdje trebate ići, ona će vas uputiti

Mnogo je skrivenih prostorija u kojima možete naći život, vodu i slične prijeko potrebne stvari

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
Dobra igra, nije baš ni lagana, ali preporučujem da je nabavite	8

Ovo je jedan od rijetkih slučajeva da se igra temelji na predlošku, točnije crtiću, koji je manje poznat široj javnosti

PIŠE Šalat Nevenka

Nagrađeni smo igrom čiji su glavni junaci crnčić i zla baba. Utemeljena je na francuskom animiranom filmu iz 1998. za koji sad prvi put čujem, ali sam, zahvaljujući Internetu, uspjela saznati nekoliko osnovnih informacija (potražite ih u okviru).

Igra prati radnju crtića: Kirikou je upravo rođena beba jednog afričkog plemena koje je proklela opaka, zla i naopaka vračara Karaba pa je nestalo muško stanovništvo. A za malog se Kirikoua još u utrobi znalo da je poseban, na početku crtića moli mudru mamu (iz trbuha) da ga rodi, na što mu ona odgovara: "Ako možeš tako nešto pitati iz trbuha, onda se možeš sam i roditi." I tako je došao na svijet - sam. Doduše, taj su dio izostavili. Onda je zamolio mamu da ga okupa, a ona mu je odgovorila da i to može sam. Nek' im bude, ali baš su mogli staviti originalnu verziju tog pravog trbuhozborstva. Upravo taj dio odaje posebnost i mame i djeteta. No jedan detalj nije izostavljen, Kiri je cijelu igru pretrčao gol i nikog nije smeo svojom pojavom. Mama je također obnaženih grudi, a i ostala su plemenska djeca golišava. Što je normalno, ipak je mjesto radnje Afrika - bilo bi glupo da trčkaraju u trenirci.

I tako je crna beba krenula za opakom babom ne samo da vrati mušku radnu snagu u selo, nego i da sazna zašto se ona uopće bavi glupim čarolijama. Karaba je navodno vrlo, vrlo, vrlo lijepa žena, iako se po priloženoj slici ne bi baš moglo reći, no činjenica je da su obično u takvim i sličnim pričama zle žene vrlo lijepe, a zli muškarci ružni... pih!

Na putu do cilja ometaju vas svakojaka čelična (!) čudovišta, dok vas duh pokojnog djeda, koji poprilično nalikuje jednom trenutačno aktualnom Afganistancu, uči svakojake vragolije - napadu gnjeva s neba, spaljivanju podlih vještičinih miljenika, padobranstvu (dakako, rekreativno) itd.

KIRIKOU ET LA SORCIERE

Riječ je o 70-minutnom animiranom francuskom filmu utemeljenom na narodnoj priči o nestalim muškarcima afričkog plemena, a opravdano se sumnja da je Karaba kriva i da ih krade da bi ih jela. Kirikou je natprirodno djetešce odlučno u nakani da ih vrati. Glazba podsjeća na onu iz PC-igre *Age of Empires*, a francuski jezik crtiću daje poseban 'štih'.

Napomena: crtić nije usporediv s našom Čudesnom šumom.

Igra poprilično sliči igrici *Dječak iz prašume*

HEAVY METAL

Grafika je doista dobra. Iako na netu piše da je igra namijenjena djeci od 5 do 10 godina, preporučujem da je zaigraju i oni stariji. Baš bih voljela pogledati crtić, zanima me kako to da su vračarine slijepoposlušne sluge od željeza kad ih mali Kiri šora ili mačem ili prutom, nakon čega se pokunje, zacvile kao psi i počnu se tresti. Jezivo! Prelazeći na viši nivo, vaši su neprijatelji sve raznolikiji. No, sigurna sam da je idejni začetnik crtanog filma bio zaljubljenik u kovana bića i sve što je vezano uz čelik, željezo i ostale tvrde kovine. Možda je neki frajer pa se voli čeličiti. ⊗

LMA Manager 2002

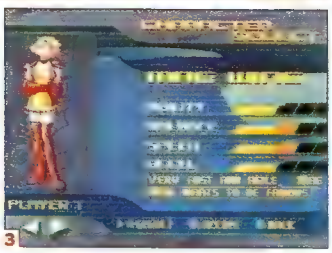
Codemasters | Codemasters | u prodaji | INAČICA PAL
menadžerska simulacija | 1-2 | PLATFORMS PSone, PlayStation2, PC
memory card, analog, miš

Nemalo sam se začudio kad sam prije nekoliko tjedana prvi put u makinu svog *sivonje* umetnuo CD na kojem je ponosno i uznosito stajalo - *LMA Manager 2002*. Naime, na prvi mi se pogled učinilo da je riječ o prošlogodišnjoj inačici. Izbornici, prijenosi utakmica, analiza nakon utakmice, transfer nogometaša, taktičke postavke, trening rutine... ma sve, baš sve je bilo identično *LMA Manageru 2001*. Sasvim zbunjen, pomislio sam da je posrijedi zabuna, da nam je netko podvalio staru inačicu igre pod novu. Konzultacije s glavnim urednikom: "Ma, to ti je, Ixa moj, nova inačica igre, sto posto!" Pa dobro, tko je tu lud? Odigrao sam vam ja tako i prvu sezonu. Aston Villa. Transferi su ažurirani, Balaban je tu. A opet, sve mi se to činilo tako poznato, već odigrano... Onda sam odlučio ispitati stvar i pronjuškati Internetom u potrazi za bilo kakvom suvislom informacijom koja bi mi pomogla u rasvjetljavanju te mračne i začudne tajne. I pronašao sam! Pronašao sam djelić intervjua sa Simonom Prytherchom, glavešinom Codemastersovog Hoodoo Studija, koji kaže otprilike ovako: "Pa, čujte, mi smo se uvelike bacili u produkciju *LMA Managera 2002* za PlayStation 2 konzolu, inačica igre za PSone će biti uvelike slična prošlogodišnjoj, ali će transferi biti ažurirani, AI će biti unaprijeđen, fluidnost će biti povećana, ciju, ciju, bla, bla, bla... "(slobodan prijevod)! Tu smo dakle. Muda pod bubrege! Nije ni čudo što će se engleska inačica *LMA Managera 2002* u dućanima prodavati po ***retail*** cijeni od 19,95 funta! Sramotno i nisko. Sve mi se čini da sam jaaaako blagonaklon kad ovakvoj ***deja vu*** nepodopštini darujem prolaznu ocjenu. Ipak, Codemasters mi je svojim menadžerskim simulacijama pružio sate i sate dobre zabave pa sam ***mu*** ovaj put spreman progledati kroz prste. Samo još ovaj put! ⊗

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	3
Ako već imate *LMA Manager 2001*, nije vam potrebna nova inačica	**5**

[1] Ne, još uvijek ne možete trenirati njemačke, talijanske, španjolske, nizozemske, portugalske ili francuske momčadi. Obećali su da ćete na PS2 moći. Poziatile im se riječi! [2] Ali zato možete postati trenerom Cheltenham Towna! Ah, how charming! [3] Interaktivna TV - svojevrsni sportski pregled koji je bez ikakve sumnje najefektniji dio *LMA Managera*



[1] Ovo su već opakije fore, a i mislim da se nismo dobro razumjeli što se grba i prepreka tiče (isuseimajkobožja, pa to je gelender)... [2] Nakon toga birate stazicu koja izgledom (sa što manje prepreka i grba te što ravnija i šira) odgovara vašim rolerskim sposobnostima [3] Izaberite primjerice Mae Wing i pomognite sirotoj djevojci da postane slavna i omiljena, dovoljne su vam samo dvije zdrave ruke

X'Treme Roller

Microids | Neko Enterteinment | u prodaji | PAL
rolanje sve u šesnaest | BROJ IGRAČA 1-2 | PSone | memory card, dual shock analog

No dobro, dosad smo stvarno vidjeli svakakvih igara na ovu temu i, ruku na srce, većina ih je bila prilično loša. Za *X'treme Roller* ne možemo reći da je katastrofalna, ali ni da je dobra. Sad si vi mislite, gle ovu kako je kritična, no to je živa istina jer držim da bi svaka igra trebala imati nekakav razlog svog postojanja, a koji bi to ovdje bio možda i shvatim do kraja teksta. Na samom početku igre ponuđene su vam tri moda igre, *extreme cup*, *time attack* i *exibition*, i svaki od njih predstavlja "drugačiji" vid zabave na rolama. U *extreme cupu* očekuje vas dvoje rolerskih frikova, pa sami odlučite tko će biti vaš predstavnik - Blakki, čiji je smisao života zadiviti sve cure u selu, ili Mae Wing, krasota u ženskom obliku koja u životu želi postati slavna i omiljena (e, baš krasno). Kad ste to učinili, birate stazu na kojoj ćete provjeriti svoje sposobnosti, a onda 3-2-1 i pičite ko ludi, izvodite vratolomije, skupljate satove i zapaljene gume nastojeći u zadanom vremenu stići do kraja u jednom komadu. Više nego jednostavno uzmemo li u obzir robotsko kretanje likova i više nego očitu spretnost što je pokazuju u kritičnim trenucima. Nakon što ste se malo izvježbali i ušli u štos, možete prijeći na *time attack* gdje ćete saznati koliko ste zapravo "brzi" i sposobni. Tu je i izbor likova malo veći, no one najbolje dobit ćete tek nakon mnogo znoja, vremena i žganaca (bez kakaa). Nakon tri-četiri tjedna vježbanja sasvim ste spremni za egzibicijsko rolanje i pokazivanje svega što ste naučili. Ali upamtite, niste sami na stazi pa tko bude jači, ostaje u igri, a i koljena će mu biti manje oguljena. Nije važno biti samo brz, morat ćete izvoditi i sve vrste skokova želite li osvojiti što više bodova i obožavatelja. Sada je pravo vrijeme da u igru uključite i svoga frenda koji dosad, naravno, nije ni vidio, a kamoli zaigrao ovu igru. Možete glumiti da ste je tek dobili i da je više nego očito da ste jednostavno i više nego nadareni za takve stvari.

Igra ko igra, neće uspjeti duže privući čak ni one najzagriženije, oni drugi role na noge i tri kruga oko Jaruna! ⊗

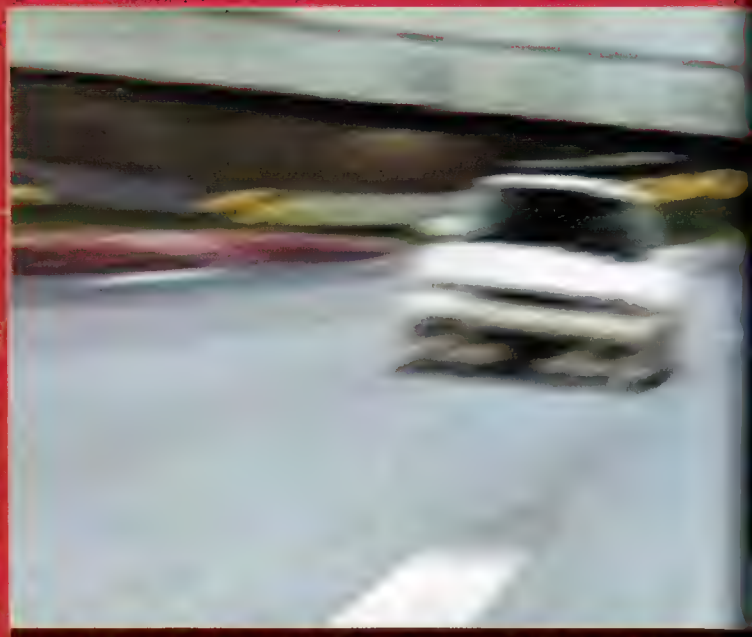
MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	3
Zato što još uvijek postoji mnogo frikova sa zdravim koljenima željnih novih "izazova"...	**4**

Gran Turismo 2

PROIZVOĐAČ: Polyphony Digita
IZDAVAČ: SCEE
GODINE IZLASKA: 1999
ŽANR: Simulacija vožnje
BROJ IGRAČA: 1-2

Lijepo je sjetiti se tih davnih dana kad smo, baš kao i početkom ove godine, nestrpljivo drhturili iščekujući da Sony i Polyphony Digital izbace na tržište svoje novo vozačko čudo. Nakon rješavanja početne dileme koji disk prvo ubaciti, arkadu ili GT mod, oduševljenju jednostavno nije bilo kraja. I kako je tko od prijatelja vidio tu poeziju mahnito izjavljujući: "Ovo moram imati što prije", u nama je rastao ponos zbog jednostavne činjenice da je mi već imamo. Baš kao i nakon jednako kvalitetnog prvog dijela serije, ostali smo zadivljeni prekrasnom grafikom. Auti su bili toliko vjerno i precizno modelirani da je bilo gotovo nemoguće zamisliti da bi se to moglo napraviti bolje, što se i dokazalo, jer se grafikom na PS-u nitko osim *Colina 2* i *Virtua Rallyja 2* (ipak su reliji, i time potpuno drugačije igre izgledom i igrivošću) nije ni približio. Veliku novost u *GT2* predstavljala je činjenica da se u igri konačno našla gotovo cijela proizvodna gama većine uglednih europskih proizvođača koji su bili zastupljeni čak i sa svojim najmanjim modelima. Grafika je bila fenomenalna, a to je i danas, no najslađe od svega je da to nije najjači, a kamoli jedini adut igre. Na području čiste igrivosti GT2 jednostavno blista. Jedna je od onih igara koje vam (ako ste pravi gamer) jednostavno ne daju mira. Razmišljate samo o tome kako kupiti neki novi (ili stari) auto, kako ga što bolje nadograditi i pripremiti da bi baš na dotičnoj utrci pružio najviše. Kad se spozna da za svaki od tog golemog skladišta automobila uz



PROPUSTILI STE,

SVE PO 20 KN
Prošlomjesečna Sonyjeva akcija uveseljavanja desetaka tisuća vlasnika PSone konzole nevjerojatnim sniženjem cijena igara nije mogla proći nezapaženo od strane našeg malog časopisa. Iako su neke od tih igara predstavljene relativno nedavno, a neke zbog drugih naslova nisu ni stigle na naše stranice, ovaj smo ih put odlučili sve predstaviti ne bismo li vam barem malo olakšali izbor prilikom kupnje. Naravno, megalomanija (svima nam urođena) normalnom čovjeku nalaže

ODIGRAJTE...

da odmah kupi sve jer takve ponude više biti neće, no da se ipak ne biste zalijetali i punili police lijepim i debelim kutijama, barem na trenutak zastanite i pročitajte ovaj tekst. Ili ipak zaboravite tekst i čitajte ga tek kad se vratite iz trgovine s punom vrećicom igara jer vam se može dogoditi situacija popriličnoo ubičajena u proteklih mjesec dana: "Dobar dan, znate, one igre...", "Znamo, nemamo, prodano". Nije reklama, nego savjet, i to prijateljski. 20 kuna, kaže Sony, mi kažemo: ideš!

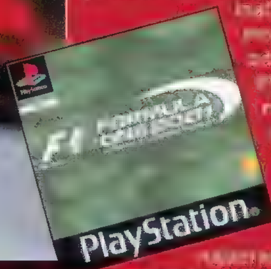
[illegible]

> Najbolja simulacija cestovne vožnje koja je u novom nastavku donijela i dodatna uživanja u vidu relija, veliki broj novih i rabljenih automobila za koje smo u "trojci" zbog kratkoće pripreme ostali uskraćeni i nekoliko novih staza uz već prerađene postojeće. Bezvremenski sustavi nadogradnje vozila i polaganja vozačkih dozvola mogu vas zabavljati, ovisno o ritmu igranja, punih pola godine ili više. Dovoljno je reći da se starim Gran Turismom i dan-danas mogu jednako dobro zabavljati svi oni koji nažalost nemaju "dvojku". Bit će zakinuti samo glede grafike, ostalo je isto.

MIŠLJENJE	10/10
PSX br. 10	10/10

Formula One 2001

PROIZVOĐAČ: Studio 33
IZDAVAČ: SCEE
GODINA IZLASKA: 2001
ŽANR: F1 SIMULACIJA
BROJ IGRAČA: 1-2



K[illegible] ... pruža če[illegible] ma će se [illegible] "pronaći" početni[illegible] [illegible]

[illegible]

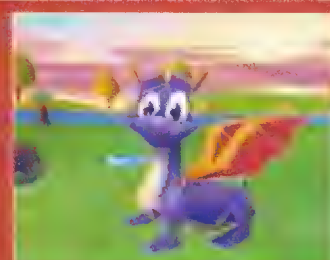
> *Formula One 2001* je u odnosu na prethodni nastavak doživjela samo kozmetička poboljšanja i ubačeni su aktualni vozači za novu sezonu. Najveći je napredak ostvaren u arkadnom dijelu. Bez obzira na to što je u trenutku izlaska razočarala igrače (nije donijela gotovo ništa novo), gledano iz današnjeg kuta, ako niste odigrali nijednu Sonyjevu simulaciju, ova je inačica najbolja.

MIŠLJENJE	7/10
PSX	7/10

Spyro 2: Gateway to Glimmer

PROIZVOĐAČ: [illegible]
IZDAVAČ: SCEE
GODINA IZLASKA: [illegible]
ŽANR: [illegible]
BROJ IGRAČA: [illegible]

S[illegible]



[illegible]

> Igra je i dan-danas među boljim 3D platformskim arkadama, pogotovo uzmemo li u obzir njihovu nestašicu u posljednje vrijeme. Grafika je vrlo dobra, likovi simpatični i raznoliki, a nivoi vrlo zabavni i prekrasno šareni. Igra nije preteška, a ako se i dogodi da negdje zapnete, vjerujte, mami i tati neće biti teško priskočiti vam u pomoć.

MIŠLJENJE	7/10
PSX br. 9	8/10

Crash Bash

PROIZVOĐAČ: Eurocom
IZDAVAČ: SCEE
GODINE IZLASKA: 2001.
ŽANR: Društvene igre
BROJ IGRAČA: 1-4

Dosad smo shvatili da se sve što ima veze s Crash Bandicootom pretvara u zlato i da baš svaka igra s njegovim imenom predstavlja neizostavan uspjeh. Stoga nas ne treba čuditi što je i *Crash Bash* ubrzo stekao slavu. Riječ je o igrici potpuno drugačijoj od prijašnjeg *Crash Bandicoot* serijala. Iako je Crash i dalje glavni lik, a i ostale su face iz prijašnjih igri, ovu ćete moći zaigrati sami, ali i učetvero, a sve se zapravo svodi na gomilu zabavnih društvenih igara. Igre se sastoje od naguravanja po ledu (pa tko jači, pobjednik), nabacivanja kutijama, fliperu učetvero i još mnoštva različitih miniigrica koje ćete otvarati tijekom igre. Moći ćete odmjeriti snagu s različitim bossovima, a svaka vam pobjeda donosi nekakvu novost u igri i otvara nove zabave. Nivoa je sasvim dovoljno i mora se priznati da su baš svi vrlo zabavni, iznimno šareni i originalni. *Crash Bash* je igra koja je nužna u svakoj kućnoj kolekciji, a na vama je samo da okupite troje najdražih osoba i onda ih oderete ko... *(tv)*

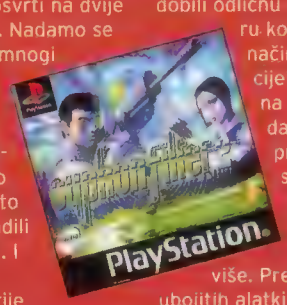
Crash Bash je iznimno zabavna igra, prepuna društvenih miniigrica koje se mogu igrati učetvero. Grafika je iznimno dobra, kao i u dosadašnjim nastavcima. Igra je dušu dala za tmurne dane koji su pred nama, a namijenjena je svim uzrastima. Jedino što morate učiniti (ako dosad niste) je nabaviti multitap.

MIŠLJENJE	8/10
PSX br. 21	9/10

Siphon Filter 2

PROIZVOĐAČ: Eidetic
IZDAVAČ: 989 Studios
GODINE IZLASKA: 2000.
ŽANR: Akcijska avantura
BROJ IGRAČA: 1-2

Zgodna je okolnost da se u istom broju PSX-a pojavljuju osvrti na dvije igre iz iste serije. Nadamo se da će zbog toga mnogi među vama iskoristiti pojavu *SF3* na tržištu da se podsjete ili čak da po prvi put otkriju što su Gabe i Lian radili prije godinu i pol. I tada, baš kao i danas, autori serije rukovodili su se pravilom da ono što je dobro ne treba mijenjati osim ako doista nemaš nešto posebno dodati. Kako to nisu imali, u *SF2* smo dobili odličnu akcijsku avanturu koja se pričom i načinom igranja u cijelosti oslanjala na prvi dio, tako da prve dvije igre predstavljaju smislenu cjelinu u koju se novi nastavak ne uklapa baš previše. Pregršt akcije, niz ubojitih alatki, egzotične bjelosvjetske lokacije u različitim vremenskim uvjetima postale su zaštitni znak serije. Osim toga, imali smo dobru ravnotežu akcijskih i avanturističkih dijelova koja je u sprezi s nezavidnom težinom igre činila dobru jednomjesečnu razbibrigu.*(tt)*



Vaši omiljeni "operativci" Gabriel i Lian još jednom će vas povesti u nemilosrdni rat protiv svjetskog terorizma najvišeg nivoa. Na suprotnoj strani stoji niz beskompromisnih tipova u pancirkama, naoružanih najnovijim automatskim oružjem. Uzmemo li još u obzir pomalo tromo upravljanje i neukrotivu kameru, slobodno se pripremite za sate znoja i muke.

MIŠLJENJE	7/10
PSX br. 13	7/10

C-12: Final Resistance

PROIZVOĐAČ: SCEE Team
IZDAVAČ: SCEE
GODINE IZLASKA: 2001.
ŽANR: Akcijska avantura
BROJ IGRAČA: 1

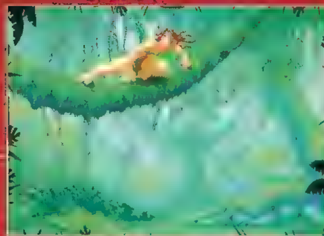
Borba čovjeka protiv izvanzemaljaca. Vječna tema koja će biti iscrpljena tek kad se doista zaratimo s njima ili otkrijemo da ne postoje. *C-12* jedan je od najboljih uradaka na tu temu, originalan je utoliko što se borba, za razliku od uobičajenih, nama nepoznatih zabačenih dijelova svemira, odigrava na majčici Zemlji. Alieni su preplavili Zemlju, pobili većinu ljudi, a ostatak zarobili. Nada cijelog čovječanstva je u rukama pojedinca koji je spreman žrtvovati se do te mjere da dopušta da se u nj ugrade alienski implantati ne bi li se mogao suprotstaviti tehnološki superiornijem protivniku. Oboružan sjajnim oružjem koje s vremenom postaje sve bolje, karizmatični poručnik Vaughan ulazi u smionu spasilačku akciju otkrivajući usput pozadinu nevjerojatne zavjere koja je gotovo izazvala kraj ljudskog roda. Njezina najbolja preporuka je da je bila vjerojatno posljednja pomno i skupo izrađivana igra za PSone, pa stoga i marketinški vrlo dobro propraćena. *(tt)*

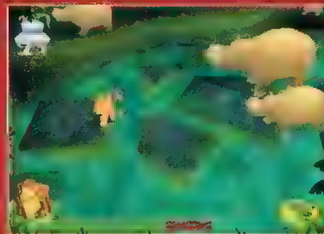
Snažna i razrađena priča jedan je od najvećih aduta ove igre. Autori su uspjeli još jednom pomaknuti granice PS-ovih grafičkih mogućnosti na višu razinu i vještom uporabom sive, plave, zelene i smeđe boje stvorili fantastičan apokaliptičan svijet. Odlična akcija, opasni neprijatelji i vrlo zahtjevni zadatci dovest će vas u stanje pune pripravnosti, no igra zahtijeva mnogo pozornosti i strpljivosti, što joj je i najveći minus.

MIŠLJENJE	7/10
PSX br. 23	7/10

Disney's Tarzan

PROIZVOĐAČ: [illegible]
IZDAVAČ: SCEE
GODINE IZLASKA: [illegible]
ŽANR: PLATFORMSKA ARKADA
BROJ IGRAČA: 1





Igra Tarzan je rezultat nove Disneyeve strategije da istodobno izdaju crtani film i igru za konzole koja se temelji na radnji filma. [illegible]

[illegible] Tarzan je i danas privlačna šarena arkada [illegible]

Iako se Tarzan prvenstveno oslanjao na prekrasnu grafiku za koju bi se danas moglo reći da je prosječna, još uvijek je jednako zabavan zahvaljujući tome što se pridržavao standarda za platformske igre. Igra je jednostavna, zabavna, ne traži od vas previše razmišljanja, šarena je i vrlo, vrlo zarazna.

MIŠLJENJE	7/10
PSX br. 6	8/10

Medievil 2

PROIZVOĐAČ: [illegible]
IZDAVAČ: SCEE
GODINE IZLASKA: [illegible]
ŽANR: Arkadna avantura
BROJ IGRAČA: 1

J[illegible] Dobro je igrati. (tr)

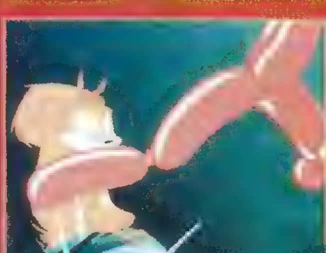
Originalan stil i zanimljiva priča čine ovu igru neodoljivom. Grafika je savršena, a golemi i zanimljivi nivoi prava su prilika da to i sami provjerite. Iako igra sadrži teške dijelove zbog kojih ćete možda htjeti odustati, jedan jedini pogled na to krhko tjelešce našeg heroja vratit će vam snagu i želju za novim pustolovinama.

MIŠLJENJE	8/10
PSX br. 14	8/10

Disney's The Emperor's New Groove

PROIZVOĐAČ: [illegible]
IZDAVAČ: SCEE
GODINE IZLASKA: [illegible]
ŽANR: [illegible]
BROJ IGRAČA: 1

J[illegible]



Kao i Tarzan, ova se igra u cijelosti oslanja na Disneyjeve standarde. Radnja igre prati crtić, između razina gledate animacije preuzete iz crtića, način kontroliranja je jednak prethodnicima, što znači da je sve vrlo jednostavno. Grafika je šarena i cilja na najmlađu publiku. Jednom riječju, pred vama je još jedna klasična, ali ipak vrlo zabavna i kvalitetna arkada.

MIŠLJENJE	7/10
PSX	NIJE RECENZIRANA

hardware

Piše: Ivan Bojkovac

U ovom broju vas očekuju dva odlična volana srednje kategorije, a oba možete osvojiti i u ovomjesečnoj nagradnoj igri. Dalje, tu je DVD Region X koji je zaista izvrstan način da se izbjegnu zeleni ekrani i zamjena kabela koju oni povlače inteligentnim softverskim rješenjem bez potrebe otvaranja i kopanja po konzoli (čime gubite garanciju). Do čitanja u idućem broju (u kojem vas također očekuju zanimljive recenzije :)!

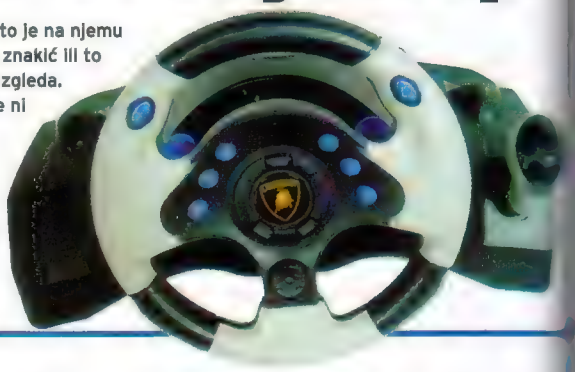
X-TECNOLOGIES DIABLO HIGH PERFORMANCE RACING WHEEL

Lamborghini Diablo za svačiji džep

Ako Ferarri ima svoj volan, zašto ga ne bi imao i Lamborghini? Ili Pagani? Ili... ma shvatili ste. Diablo je među nama

Razloge zašto je i Lamborghini odlučio licencirati svoje ime nije teško pogoditi. Možda su si jednog jutra glavonje te poznate talijanske tvrtke postavili pitanje: "Zašto bi Ferarri imao svoj volan, a mi ne?" I onda su u dogovoru s talijanskim X-tecnologiesom riješili problem na obostrano zadovoljstvo. Rezultat je preda mnom. I ne znam što mi se više sviđa - to što je na njemu Lamborghinijev znakić ili to što tako dobro izgleda. No ipak, nije sve ni u izgledu.

Već je sama kutija privukla našu pozornost - tko bi odolio prekrasnom



DATEL DVD REGION X

Potpuna sloboda gledanja DVD-a

Kad je filmska industrija uvela uistinu glupa regionalna ograničenja u gledanju DVD-filmova, sigurno nije računala na to da postoje pametni ljudi koji tome mogu doskočiti

Isto bih mogao reći za Sony i njegovu *uistinu glupu* odluku o ograničenju korištenja RGB-kabela za gledanje DVD-a - svaki put morate staviti 'običan' kabel da biste gledali film koji nije obojan u - zeleno. Već nam je duže vrijeme poznato da se tome može doskočiti otvaranjem konzole (ali time odmah gubite jamstvo) i lemljenjem matične ploče. Zato je Datel napravio uistinu pravi korak proizvevši stvarčicu kojom možete oba problema riješiti jednim udarcem bez otvaranja kozole i gubljenja jamstva koje nam je svima vrlo važno nakon iskustava s laserom na 'jedinici'. Moram reći da ni ja ne želim otvoriti svoju teško stečenu konzolu, stoga sam se obradovao ovoj recenziji. Od trenutka kad sam čuo za ovaj program postavljao sam si brojna pitanja na koja sam sada konačno dobio odgovor. Krenimo redom.

Vatizit?

Što je to, kako izgleda? Riječ je o softverskom proizvodu na jednom CD-u (to ćete jedino dobiti u kutiji), a da bi radio, potreban vam je memory card koji, siguran sam, svi imate.
Treba li otvarati konzolu? Ne, riječ je o softverskom ispravku navedenih nedostataka PS2.
Što trebate učiniti? Prije svakog gledanja filma morate ubaciti CD s programom, pritom memory card mora biti utaknut u slot 1 konzole. Nakon što se CD učita (morate ga ubaciti pri uključivanju konzole, a ne u browseru jer ga ondje neće prepoznati), prikazat će vam se ekran na kojem možete izabrati regiju filma koji želite gledati (1-6, naša je regija 2). Potom će vam program automatski izbaciti *tray* (ladicu) za CD u koji ubacite DVD-film i naći ćete se u običnom browseru. Kliknite na DVD-ikonu i možete početi.
Trebam li CD ubaciti SVAKI put? Da, iako će to mnogi smatrati nedostatkom, razmislite što je lakše: SVAKI put mijenjati kabel ili SVAKI put ubaciti CD?
Radi li? Radi, i to besprijekorno, bilo da je riječ o gledanju filmova iz neke druge regije ili o uklanjanju zelenog ekrana dok gledate DVD-filmove naše regije preko RGB-kabela.
Kakva je slika? Odlična. Jasnija je i oštrija od one koju dobivamo običnim kabelom pa se isplati imati ga samo zbog toga (ionako su svi filmovi u lokalnoj videoteci regija 2).
Proizvod je ispunio sva moja očekivanja. Ne samo da omogućuje gledanje sadržajno bogatijih (i dostupnijih) DVD-filmova regije 1, nego i uklanja, što je još važnije, glupo (glupo, glupo, glupo) ograničenje gledanja preko RGB-kabela i potrebu da ga svaki put morate promijeniti.
Jedina je zamjerka cijena, ipak je previsoka za samo jedan CD. ⊗

PROIZVOĐAČ	DATEL
CIJENA	350 KN
U HRVATSKOJ	SOPHOS LAB, PROJECT ZERO
UPORABLJIVOST	DVD-FILMOVI
KORISNOST	VRLO VELIKA

GOOD	uklanja sva ograničenja
BAD	cijena (s obzirom da je riječ o CD-u)

PROJECT ZERO
Ultimate PlayStation Store
KONZOLE:
Sony PlayStation 2
Sony PSone
GameBoy Advance
DATEL:
Action Replay 2 v2.0
GT3 Circuit Breaker
DVD Region X
X Drive...
DODATNA OPREMA:
joypadi, memory kartice, RF konvertori, volani...
NOVO: PS2 Exploder CD - zamjena za AR2 CD1. Najnoviji cheat kodovi, jednostavnije, jeftinije.
Kompletan DATEL program
NEO4 official reseller
jamstvo i servis osigurani
modifikacije konzola
Maloprodaja:
"Project Zero"
Tržnica Jarun, 1. kat,
tel. 01/3639174
Veleprodaja:
Sophos Lab d.o.o.
tel. 01/3644803
fax. 01/3644804
gsm. 091/2019760
www.sophoslab.hr

žutom *lamborghiniju* koji blješti na njoj? Unutra smo, kao i obično, našli upravljač i papučice. Upravljač je poprilično velik, robustan i vrlo lijepo izgleda, no najveći dio zauzima vrlo stabilno postolje koje se može koristiti na stolu i u krilu - za tu namjenu s donje strane postoje dva utora za noge - ali nažalost ima samo zračne držače (ne može se pričvrstiti na stol). Na njemu je još i ručni mjenjač koji ima mogućnost upravljanja samo jednom osi (naprijed-natrag). Vrlo je dobro dizajniran iako me pomalo smetala završna obrada na spoju plastike - zna se urezati u ruku. Iako rukohvati nisu gumirani, hrapava bijela plastika na mjestima gdje držite ruke će spriječiti proklizivanje.

Der Volan

U središtu je upravljača Lamborghinijev bik, a tipke su raspoređene uokolo. Standardne su, tako da tu nema iznenađenja, a dvije su i na samom kolu upravljača, pod vašim palčevima. Kut okreta jedan je od najvećih što sam ih dosad vidio - veći od 180(. Ne smijem zaboraviti ni *tiptronic* ručice mjenjača na kolu upravljača, još kad ne bi bile tako blizu postolja. Naime, prsti će vam često grebati po njemu, što baš nije ugodan osjećaj i na to su dizajneri trebali obratiti više pozornosti. Tipke su plastične i nemam nekih većih zamjerki, dok mi je D-pad kojiput znao otkazati poslušnost. Dizajneri su, doduše, mogli poraditi na ergonomiji i rasporedu tipaka jer je ovaj, najblaže rečeno, nelogičan i isprva će zbunjivati igrače. Naime, D-pad je smješten na donjem kraku upravljača, u sredini, tako da morate micati ruku s upravljača da biste mogli njime upravljati, umjesto da je pod vašim palcem. Volan radi u trima standardnim modovima: digital, dual shock analog i negcon. U kojem je od njih signalizirat će vam crvena LED-ica s gornje strane upravljača. Papučice su ostavile vrlo dobar dojam. Postolje je vrlo robusno, ali postoji još jedno - na njem ćete odmarati lijevu nogu kad nije na kočnici (dakle, cijelo vrijeme :). Papučice umjesto jednog zgloba imaju dva, stoga su vrlo ugodne za uporabu i noge se toliko ne umaraju. Spajanje s upravljačem je riješeno pomoću 9-pinskog konektora (kao COM portovi na PC-ju) koji možete pričvrstiti pa nema straha da biste mogli izgubiti kontakt. Recimo konačno i to da je kabel mogao biti duži (dužina mu je oko metar i pol).

Der Test

Volan sam iskušao i na PS i na PS2. Na PS-u je radio izvrsno i nemam nekih većih zamjerki. Odigrao sam *GT2* - pružio je vrlo dobar osjećaj, ali uz pomno namještanje osjetljivosti zbog vrlo velikog kuta okreta jer bi se inače nekima mogao učiniti neosjetljivim. I u dual shock modu je također dobro radio, a posebno bih pohvalio što su papučice standardno postavljene kao desni analogni stick za analogni gas i kočnicu. Jedina bi moja zamjerka bila to što se zbog velikog kuta okreta morate priviknuti na upravljanje njime (jer u tom modu ne možete namještati osjetljivost). I treskalica i papučice su vrlo dobro odradile svoj posao. Onda je na red došao *Colin 2.0* - gdje je također pokazao dobre osobine. Na PS2 sam ga iskušao na kralju svih simulacija - *GT3* - ali je tu podbacio. Iako piše da je kompatibilan sa PS2, javljaju se isti problemi kao i kod nekoliko prije testiranih volana - nekompatibilnost. Nažalost, nije bio prepoznat ni u jednom od modova pa igru nisam mogao zaigrati. Potom sam pokušao s *Moto GP*-om, ali je i tu pokazao slične simptome iako sam ga 10 sekundi natjerao da radi. Šteta, jer je uistinu jedan od kvalitetnijih. Ako imate PS, mogao bi vam dobro doći, a ako ste prešli na PS2, radije ga zaboravite. ⊗

PROIZVOĐAČ	X-TECNOLOGIES
CIJENA	OKO 110 DEM
U HRVATSKOJ	NE
UPORABLJIVOST	U SIMULACIJAMA VOŽNJE
KORISNOST	PS - VRLO VELIKA, PS2 - MALA

GOOD	mogućnosti, kvaliteta, papučice
BAD	problemi na PS2

TECHNOLOGY INNOVATION TWIN TURBO 2

Dual Feedback ili Force Shock

Ovaj volan ima sve potrebno za force feedback, ali je ipak obični dual shock

Ne tako davno recenzirao sam njegovog prethodnika. Nije me oduševio, ali nije bio ni tako loš. Isto vrijedi i za ovaj. Zašto? Najviše me zasmetalo što na kutiji piše da je kompatibilan s force feedback tehnologijom, a nju pak nude samo igre na PS2, i to samo ako se kontroleri spajaju preko USB-priključka. Zato mi je maštu zagolicala činjenica da se ovaj volan spaja preko standardnog priključka za kontroler, što mi baš nije baš jasno. Ima sve potrebno da bi funkcionirao kao pravi FF-volan, no zbog nedostatka USB-priključka radi samo preko dual shock tehnologije koja je inferiornija i ne pruža ni približno takav osjećaj. Naime, volan će dual shock pretvoriti u FF, što je na PSone konzoli poprilično zgodno jer je to uistinu najjači DS koji možete iskušati. No, na PS2 su stvari nešto drugačije postavljene. Igre poput *GT3* imaju složene funkcije koje omogućuju (manje-više) realno ponašanje upravljača i mogućnost da pruža povratnu silu, dok DS-funkcija u nekim situacijama omogućava samo vibroefekte. Volan koristi elektromotore za centriranje volana i kakvu-takvu povratnu silu, a za ostalo uzima DS-signal pretvarajući ga u trešnju i klataranje volana. Osjećaj i nije tako loš za DS, ali to nije ni 'F' od pravog force feedbacka.

Što se tiče...

...ostalih stvari, krenimo redom. Dizajn je gotovo jednak onom prethodnog modela pa ću samo naglasiti nekoliko razlika. Volan više ne možete namještati po visini, što je danak korištenja elektromotora (možete ga pričvrstiti za stol pomoću priložene hvataljke), dok su izmjene doživjeli mjenjač brzina i ručna kočnica koja je, kao i kod prethodnog modela, posebnost volana. Ima tri moda (digital, DS i NegCon) i tzv. teach mod, vrlo koristan jer u njem možete programirati sve tipke osim start i select (primjerice, možete papučicama dodijeliti funkciju desnog analognog sticka pa su i one analogne u DS-modu, što nije često slučaj). Što se tiče ponašanja u igrama, na onima za PS2 je razočarao baš zbog tog velikog propusta, dok je u onima za PS pružio izvrstan osjećaj zbog "pseudo" FF. Papučice su poprilično dobre iako su malo škripale, a isto vrijedi i za mjenjač koji je mogao biti malo čvršći. Ovo je relativno dobar volan koji zbog nekih propusta nije za vlasnike PS2, dok bi vlasnici 'jedinice' o njemu mogli razmisliti. ⊗

PROIZVOĐAČ	TECHNOLOGY INOVATION
CIJENA	NAZVATI
U HRVATSKOJ	SOPHOS LAB, PROJECT ZERO
UPORABLJIVOST	VOŽNJE
KORISNOST	PS - VRLO VELIKA, PS2 - SREDNJA

GOOD	daje dobar osjećaj na PSone konzoli
BAD	nije pravi FF

CHEATS

ACTION SHARK REPLAY GAME

S obzirom da je stigao veći broj glasova za objavljivanje action replay šifri i da većina novijih igara ima samo te šifre, nastavljamo ih objavljivati.

Paris-Dakar Rally (PS2)

Šifra koja mora biti uključena - EC8783A8144411B4
Popravljanje vozila - 4CDCEDD41456E404
Malo (zapravo, dobro) vrijeme - 4CA595B01456DA52

Okage Shadow King (PS2)

Mora biti uključeno - EC87845814407CFC
Velika količina novca - 1CCB9C941D56E7A5
Max HP po nivou za Ari 4CCB9F401456E404
Max HP po nivou za Rosalyn - 4CCB9F901456E404
Max HP po nivou za Kisling - 4CCB9FE01456E404
Max HP po nivou za Big Bulla - 4CCB9E301456E404
Max HP po nivou za Lindu - 4CCB9E801456E404
Pik as - 3CCB9C341456E7D7
Slatkiš za spretnost - 3CCB9DA21456E7D7
Amethyst ključ - 3CCB9DF51456E7D7
Kamen buđenja (Awakening Stone) - 3CCB9D9C1456E7D7
Cipele bandita 3CCB9C751456E7D7
Upute za borbu 3CCB9D231456E7D7
Dragulj "crna mačka" - 3CCB9DA01456E7D7
Slatkiš za obranu 3CCB9DA51456E7D7

HELPLINE

PITANJA & ODGOVORI ▸ PROHODI ▸ SAVJETI

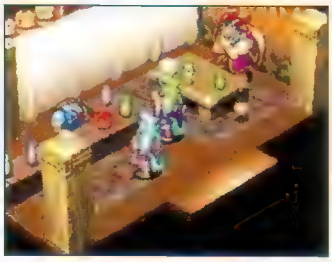
Sretno vam bilo

Kao i obično, prije kraja godine potrudit ćemo se riješiti sve probleme koje imate sa starijim igricama da biste se mogli opustiti i zaigrati nove. Naime, u idućih nekoliko mjeseci trebalo bi se pojaviti toliko dobrih igara da ne znamo hoće li biti dovoljno mjesta u časopisu. Čini se da najviše problema imate sa starim igrama za PlayStation, odnosno novi PSone, dok su upiti za PS2 većinom tehničke prirode, uz tek poneku molbu za šifre. Možda stiže generacija igrača kojima pomoć nije potrebna? A možda više vole do odgovora doći sami? Nema veze, evo odgovora onima koji još uvijek vjeruju u nas, a svima vama sve najbolje za predstojeće blagdane.
I nemojte ih provesti igrajući PS i PS2! Izađite na snijeg ako ga bude. Ako ne, uvijek vam ostaje onaj digitalni - ima ga cijelu godinu.

PIŠITE NAM NA ADRESU:

Janus EPH
Čakovečka 17, 10000 Zagreb
(s naznakom "ZA PSX-HELPLINE")
ili na e-mail: **psx_helpline@janus.hr**

BREATH OF FIRE 3



Krešo: Gle, Željko pita za posljednji dio igre, negdje kod Myra stationa.
Bero: Ali, to je poveći dio. Osim toga, nije napisao ni gdje se točno nalazi.
Krešo: Ako ima problema s nekim vratima, treba imati Reija u skupini te obje kartice (A i B), a njih će dobiti pobjedi li neprijatelja.
Bero: A ako je problem u vremenskom krugu, treba pogledati kip zmaja pri prvom i drugom prolazu pa se na kraju drugog vratiti natrag. Nadam se da smo pomogli.

ALUNDRA

Krešo: Bruno pita kako posložiti duhove u groblju (zapravo ispod) da bi nastavio dalje.
Bero: Posložiti? Misliš, sagraditi maketu duha i obojati je onim divnim...
Krešo: Valjda je krivo postavio pitanje jer, koliko se sjećam, mora razgovarati s duhovima određenim redoslijedom. Prvo mora pročitati natpise da se uzdignu, a onda će u razgovoru s njima dobiti informacije o redoslijedu kojim treba razgovarati.
Bero: Da ne duljiš i ne zbuniš čovjeka, redosljed je: bijeli, plavi, crveni, zeleni i smeđi, ili po redu grobnica: 3, 2, 4, 1 i 5. A to sam već napisao.
Krešo: Nakon toga ćeš čuti nekakav zvuk, pa produži u prostoriju iznad, ondje je usamljeni duh. Reci mu da si razgovarao s pet duhova, on će ti reći da se možeš vratiti dolje i produžiti dalje.

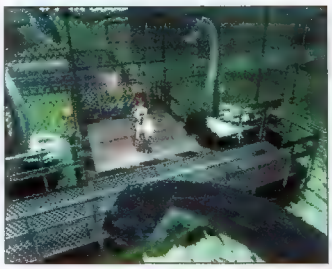
MEDIEVIL 2

Bero: Evo drage mi igrice za koju sam čak i napisao nekakvo rješenje ili savjete, zar ne?
Krešo: Neki ih ipak čitaju. Smiri se. Evo, Damirovo je pitanje više vezano za strategiju. Kaže da na nivou Wulfrum Hall dođe do dijela gdje je posljednji vampir, ali nije siguran na koji ga se način riješiti.
Bero: Dakle, treba se popeti dizalom i otvoriti prozor. Nakin toga neka skače do platforme gdje je lijes i otjera ga u dizalo pomoću kutije.

DINO CRISIS 2

Krešo: A što da ja sad kažem? Nitko ne čita rješenja, je l'?
Bero: Ma dobro. Robert pita kuda treba ići i što treba učiniti nakon što je donio bateriju u brod. Hoćeš li mu odgovoriti?

Ovaj smo se mjesec umorili pišući rješenja i odgovore za vas, što najbolje pokazuju naše iznurene face na slikama. Trudili smo se da Helpline odiše kvalitetom, kad nam je već kvantiteta uskraćena brojnim recenzijama i najavama. Kao Rješenje broja smo vam pripremili kartki ali slatki prolaz za neodoljivi ico, a u rubrici Savjet više naći ćete savjete za Devil May Cry, Spider-Man 2: Enter the Electro i Pro Evolution Soccer. Dobru zabavu!



Krešo: Da, naravno. Moraš ići u 3rd energy facility, ondje ćeš dobiti kontrolu nad ženskom. (**Bero:** Zove se Regina, zar ne? **Krešo:** Da, ali svejedno!) Naravno, miniigrice neću ni spominjati, ovdje moraš ići do kamiona (u kojem je DINO FILE) i produži dalje, naći ćeš karticu za ulazak u facility.

Bero: Znači, samo se prošeći. Ali ako ondje ne uzme karticu? Zar nije mogao još nešto?

Krešo: Da, ako ne uzme karticu nego bodove, onda treba ići do sjevernog puta iz prašume (ili u prašumu, ovisno o smjeru), ondje će imati nekoliko borbi s dinosaurima. Na kraju će dobiti karticu.

BROKEN SWORD: THE SMOKING MIRROR

Krešo: Netko tko se potpisao kao Chris Redfield ima pitanje za *Broken Sword 2*. A, pazi ovo, molim te, traži šifre za *RE2!!!*

Bero: Da, krivog je pitao. Žao mi je, ali nisam siguran postoje li šifre, a Krešo mi ne dopušta da provjerim pa...

Krešo: I još se usudi nazvati Chris!!!! Nakon što je tražio šifre!!!!!

Bero: Smiri se. Imaš previše uskličnika. Dakle, pitanje za *Broken Sword 2*. Kaže da je zapeo u luci poslije galerije. Uspio se uvući u kuću i pokupiti stvari, ali ga pas i dalje ometa.

Krešo: Moraš baciti pseći kolačić na platformu i upotrijebiti kuku na njoj. Vidiš? Sad možeš prijeći ogradu... šifre... frm...

MISAONE IGRE

Krešo: Xorry nas pita stižu li uskoro na PS2 misaone igre?

Bero: Što pod time misli?

Krešo: Pa koliko vidim, FRP i strategije, ali htio bi da su kompatibilne s mišem (priključio ga je na USB pa sad...).

Bero: U ovom je broju recenzija igre *Age of Empires 2* gdje treba malo razmišljati, a i nema je smisla igrati bez miša. A od malo pametnijih FRP-a preporučujem Summoner. Uskoro stiže i *Baldur's Gate*, doduše ne igra se mišem, ali...

Krešo: Izvrsno, a Tomislav i Goran nas pitaju koje bismo im FRP-igre za PS2 preporučili jer su ih odigrali hrpu i na 'jedinici' i na 'dvojci'. Htjeli bi neke novije, tj. neke koje nisu: FF-serijal, *Chrono Cross, Breath of Fire 3 i 4, Alundra 2, TOD 2, Wild Arms 1 i 2, LOD, Technomage, Summoner, Suikoden 1 i 2, Chrono Trigger, Ring of Red, Persona 2.*

Bero: Kao što rekoh, *Summoner* je dobar, *Dark Cloud* nije loš, a ako imaju strpljenja, nek' čekaju *FF10* i *Dragon Warrior 7.*

Krešo: Kratki odgovor na pitanje: zašto action replay? Zato što većina novijih igara ima samo te šifre.

RESIDENT EVIL 3

Bero: Pa, imali smo rješenje...

Krešo: Istina.

Bero: I na ovo smo pitanje već odgovarali...

Krešo: Istina.

Bero: I sve lijepo objasnili...

Krešo: Istina.

Bero: A da pogleda neki stari broj?

Krešo: Ma, možemo odgovoriti na brzinu. Vlado je zapeo u tvornici - uzeo je uzorak vode i prema njemu mora namjestiti čistoću vode (ne temperaturu). Imaš tri vrpce. Vrlo je jednostavno, okreću se i moraš ih poslužiti tako da dobiješ isto što i na uzorku. Samo zamisli da ih spajaš jednu na drugu.

Bero: Ako je na uzorku rupa, ona mora biti na svim vrpcama, a ako je na uzorku stupac visok tri kockice, ukupna visina stupaca na tvoje tri vrpce mora odgovarati toj visini.

CHEATS

Emerald ključ
3CCB9DEF1456E7D7
Slatkiš za power
3CCB9DA41456E7D7
Rog jednoroga
3CCB9C6A1456E7D7

F1 2001 (PS2)

Šifra koja mora biti uključena - EC87830014453654
Završeni TRACK CHALLENGE
1CAEA878F87A4B81
1CAEA87CF87A4B81
1CAEA880F87A4B81
1CAEA884F87A4B81
1CAEA888F87A4B81
Završen trening
1CAEA860F87A4B81
1CAEA864F87A4B81
1CAEA868F87A4B81
1CAEA86CF87A4B81
1CAEA870F87A4B81
1CAEA874F87A4B81

Time Crisis 2

Šifra koja mora biti uključena - EC8786C8142BEB0C
Bezbroj streljiva za prvo oružje - 4CF3BDE41456E79E
Bezbroj streljiva za drugo oružje - 4CF3BD141456E79E
Bezbroj kredita - 4CDFA7381456E79E
Neograničena energija za prvog igrača - 4CF3BA801456E7A1
Neograničena energija za drugog igrača - 4CF3BAE01456E7A1
Neograničeno vrijeme - 4CF3BA8414560126
Najviše bodova za prvog igrača - 1CF3BA7C17E9C70C
Najviše bodova za drugog igrača - 1CF3BADC17E9C70C
Prvi igrač dobije mitraljez - 4CF3BDE01456E79D

CHEATS

V-RALLY 2

Da biste dobili sve automobile i pehare pritisnite L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗, ◎ + SELECT na ekranu koji vam pokazuje napredovanje. Čut ćete zvuk.
Osvijetlite praznu kockicu i stisnite ⊗ da je otvorite.
Ako upišete ime vozača kao LDN, imat ćete brže ubrzavanje.
Da biste imali veće skokove, upišite "FLY" kao ime vozača. Pazite na razmake.

NASCAR Heat 2002 (PS2)

Dovoljno je da u glavnom izborniku stisnete: ↑, ↑, ↑, ←, →, ◎, △. Na taj ćete način otvoriti sve opcije za varanje pa ih samo izaberite.

SPY HUNTER (PS 2)

Ovisno o tome u kojem vremenu završite nivo, otvorit će vam se opcija za varanje. Opcije možete naći u System Options/Extras/Cheat Grid.

Da biste dobili:
zeleni HUD - završite drugi nivo za 3:35
vidite po mraku - završite četvrti nivo za 3:15
dodatne kamere - završite šesti nivo za 3:45
HUD u dugim bojama - završite sedmi nivo za 3:10
izokrenutu kameru - završite osmi nivo za 3:05
lebdenje - jednostavno završite igru
Super Spy (neranjivost i

NTSC NA PS2

Krešo: Petar nam javlja da ima rođaka u Japanu...

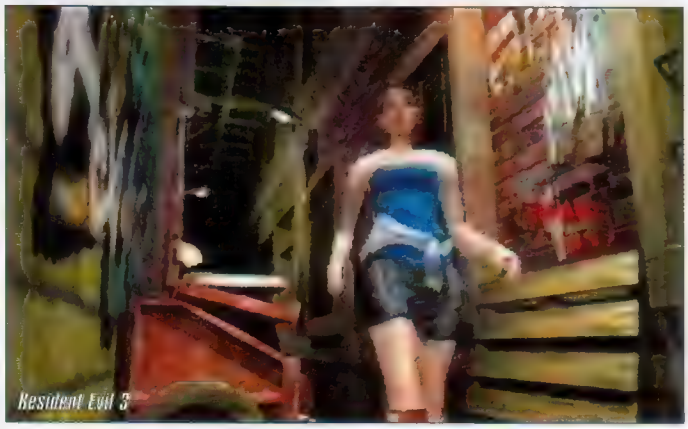
Bero: Drago mi je zbog toga. I ja uvijek svima javim kad saznam za nekog rođaka.

Krešo: Mislim da je on za njega već znao...

Bero: Pa zašto nam onda javlja?

Krešo: Htio je reći da mu on može kupiti *FF10*, pa ga zanima hoće li ga moći igrati na svom PS2 bez ugradnje čipa?

Bero: Imam mnogo odgovora na to pitanje. Ali prvo, zna li japanski? Jer čip ne prevodi igre. A ugradi li ga, više neće imati jamstvo za konzolu. Pa sad neka sam odluči.



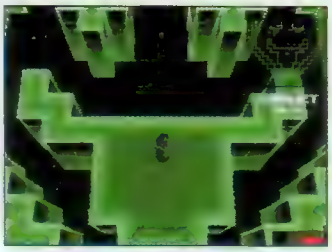
Krešo: Vidiš? I on je naučio. Vrijeme ti je da ga završiš jer je već došao i prošao *RE4*.

DVD-ČITAČ

Bero: Pa u čemu je problem? DVD-filmovi mogu se gledati pomoću PS2...
Krešo: Ma nije to, Saša pita je li istina da je DVD-čitač u PS2 slabiji i da počinje raditi probleme nakon... uf... primjerice pola godine, i može li se kupiti model s boljim čitačem?
Bero: Iako to nikad nije službeno potvrđeno, neki su Internet izvori tvrdili da je prva serija PS2 isporučena u Europu imala ugrađen loš DVD-pogon koji se lako kvari. To nije problem imaš li jamstvo za svoju konzolu jer se greška obično javlja brzo - konzola počne "štekati" već nakon nekoliko mjeseci; samo je treba odnijeti u trgovinu gdje si je kupio.

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

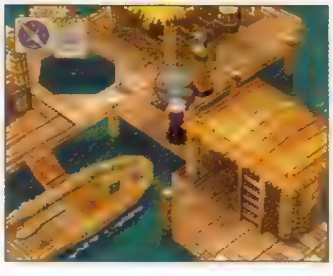
Bero: O ovome smo već pisali, pa ako baš moramo... ali kratko.
Krešo: Dobro. Čitatelj nas pita kako dobiti ninja mod.
Bero: Hmm, nekoliko je trikova za dobivanje ninja moda, ali smo potvrdili samo jedan - završi igru na



extreme težini s Big Boss rangom.
Krešo: Ne, nismo u rodu s Mirkom.

BREATH OF FIRE 4

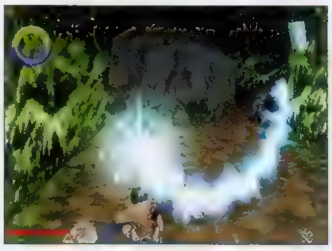
Bero: Već 'četvorka', a još sam nedavno igrao... 'trojku'? Nema veze. Pita što napraviti nakon što nađe relic i da ga čovjeku u Chiquu.
Krešo: Kaže da je otišao do rijeke



poslije...
Bero: To je u redu...
Krešo: I zbunio se ondje gdje treba gurati kutije u rijeku. Naime, to mu je zadatak, a zapravo treba ići prijeko, pa niza stube te skočiti prema sanduku i gurnuti ga. Može prijeći preko sanduka te onda izaći gore.

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

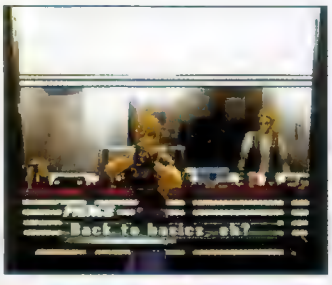
Bero: Čitatelj pita kako pobijediti Necrosa.
Krešo: Prvo, možda ga ne trebaš pobijediti. Tijekom igre ćeš imati dvije (ili tri) borbe s njim, a pobijedit ćeš samo u posljednjoj. Iz ostalih moraš pobjeći.
Bero: Pretpostavimo da je na kraju igre, imaš li koji savjet?
Krešo: Pa mislim da je najpametnije baciti na sebe nekoliko čarolija i bacati eksplodirajuće dijamante onamo odakle stižu munje. Trebaš prekinuti sve munje, i to je to.



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Bero: Zar nije bilo u prošlom broju pitanje u vezi ovoga?
Krešo: Bilo je, bilo. A još je gore to što Perica pita kako naći Pegnose Petea.
Bero: Pa to je pitanje bilo prošli put!
Krešo: Istina. A da bi mogao napraviti ono o čemu smo pisali prošli put, mora imati njegove inicijale.
Bero: P.P.?
Krešo: Ne. Dosad bi morao znati ime pljačkaša, a ako ga ne zna, neka pokuša porazgovarati s Daveom. U svakom slučaju, iz tog će imena izvući inicijale. (Znaš kako se to radi?)

PARASITE EVE 2



PS2 NA MONITOR

Krešo: Priča se da PS2 nije raširen u Hrvatskoj...

Bero: Da, a eto, Matija pita je l' moguće spojiti PS2 na monitor.

Krešo: Pa zar nije? Naravno da je moguće, a onda pita što mu sve treba...

Bero: Pa PS2 i monitor... I, naravno, kabel. O kojem možeš nešto više saznati u jednom od starijih PSX-ova jer je naš hardveraš Balki detaljno objasnio kako načiniti takav kabel (ako ga ne možeš kupiti). Doduše, sve ovisi o tome kakvi su ti ulazi na monitoru. Za neke ti čak nije ni potreban poseban kabel.

Krešo: Sretnik ima 17" monitor. Možda si mu trebao reći da se ne može i da ćemo mu u zamjenu donijeti neki na koji se može?

SRETAN BOŽIĆ I NOVA GODINA!

Vjernom čitatelju ELVIRU iz Zenice najveće zahvale na najljepšim željama. Primili smo posebnu čestitku kojoj smo se razveselili. U zahvalu, nastavit ćemo izlaziti i dat ćemo sve od sebe da budemo još bolji.

Primi naše čestitke i lijepe želje za Božić te sretan ulazak u 2002. godinu.

pitanje može doći za utrku?

Krešo: Slušaj. Pozdravlja nas Ivona i pita bismo li joj mogli objasniti kako *Micro Maniacs* može istodobno igrati osam igrača bez upotrebe dvaju multitapa. Naime, prijatelj joj se hvali da je igra super i da je mogu igrati do 8 igrača, ali nije ni on pokušao. Dakle, može li ili ne... čašu vode!

Bero: Dugačka su ta pisma. Može je igrati do osam igrača, i to bez dvaju multitapa, jer se na svakom kontroleru mogu kontrolirati dva trkača. Svaki koristi polovicu kontrolera, tako jedan trkača pomiće strelicama, a drugi pomoću Ⓐ, Ⓑ ...

Krešo: Samo se nemojte posvađati pa da jedan počne vući kontroler...

Bero: Što se događa, znamo iz prakse...

Escape From Monkey Island

GRAND THEFT AUTO 2

Bero: Malo su zakasnili, stigla je i 'trojka'.

Krešo: Mario i buraz nabavili su igru i nisu im jasni pokazivači u kutu gore. Zanima ih čemu služe i zašto se katkad promijene.

Krešo: Također se pitaju zašto ih neki ljudi naganjaju i pokušavaju ubiti.

Bero: Niste mnogo čitali o *GTA2*, a čini mi se da niste pročitali ni upute uz igru. Naime, pokazivači vam pokazuju kakvo mišljenje o vama imaju bande. Tri su u svakom gradu. Ako za jednu od njih radite više poslova, njezino će mišljenje o vama rasti, dok će kod ostalih padati.

Krešo: Također, ubijete li nekog iz određene bande, njihovo mišljenje o vama pada. Moram napomenuti i da bande kontroliraju dijelove grada. Ako uđeš u četvrt pod kontrolom one kojoj se ne sviđaš, pokušat će te ubiti.

Bero: Đulijano (stvarno tako piše) pita kako pokrenuti automobil na parkiralištu. Mora pritisnuti gumbe određenim redoslijedom, ali mu baš ne ide.

Krešo: Kaže da je pratio rješenje, pa pretpostavljam da je isključio kameru u hodniku. Sjećam se da sam, nakon što sam dobio ključ, pritisnuo žutu i plavu tipku te CALL i onda sam mogao ući u električni automobil. Kod iduće ploče treba upotrijebiti Bowmanovu karticu i moći će ga voziti.

MICRO MANIACS

Bero: To je utrka, zar ne? Kakvo

CHEATS

neograničeno streljivo: ispunite svih 65 ciljeva u igri

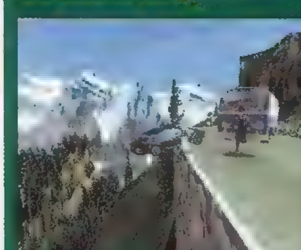
DEMOLITION RACER

Samo u glavnom izborniku upišite [illegible]. Tom ćete šifrom otključati sve što se može u igri.

DRIVER 2

Ako slučajno ne možete prijeći igru, upišite iduću šifru na glavnom izborniku: ↑, ↓, ↓, →, R2, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R1, L1, R1, L1, SELECT + ◎. Čut ćete zvuk, i na izbor imati sve gradove.

The Italian Job



U glavnom izborniku utipkajte Ⓐ, Ⓐ, ◎, Ⓐ, ◎, Ⓐ, Ⓑ, Ⓐ, Ⓑ, Ⓐ da biste otvorili sve opcije za varanje.

Dva savjeta koja će vam dobro doći: u Londonu postoji greška i možete si popraviti vozilo. Kod smetlišta ćete naći [illegible] automobil [illegible]. Uđite i obvozite nekoliko brzih krugova po smetlištu da popravite auto. U Turinu postoji dobar posao, a dobit ćete ga ako odete do kružnog okretišta i krenete prvom desno. Potom vozite do parkirališta i udarite u sve čunjeve da dobijete posao. Pojavit će se strelice, slijedite ih.

JOŠ SU NAM PISALI:

DAMIR - već imamo jedno pitanje za monitor, pogledaj gore; **ALTEREGO** - hvala za doprinos, ali kako sam napisao nekoliko savjeta za ovaj broj, uključio sam i neke korisne šifre; **VEDRAN** - glas primljen, a za *ISS* ćemo vidjeti; **JOSIP** - Gdje? Nigdje jer ih nema; **JOSIP (DRUGI)** - piše u savjetima i pitanjima u prošlim brojevima, a ako imam nešto za reći, neće biti vječan; **DAMIR** - koliko ja znam, možeš; **HRVOJE** - kao i obično, hvala na šiframa, a za modem (i slično) moraš imati programe koji još nisu došli u Europu (ali hardovi će biti posebni); **ZVONIMIR** - nadam se da misliš na ovaj koji smo objavili u ovome broju; **FRANJO** - nije mi jasno kako nakon svih odgovora i savjeta možeš tvrditi da ne znaš kuda; idi na Earth Dragon Isle, pa u pijesak, a kad izađeš, kreni na otok Marbule... mnogo toga moraš učiniti; **ZDRAVKO** - moram priznati da se ne sjećam zašto nije spomenut, ali stvar je u tome da bi ga morao imati igraš li prema rješenju - dobit ćeš ga pobijediš li u partiji šaha s groficom u Španjolskoj; **WOLFMASTER** - zahvale za sve što si nam poslao na disketi, iako, moram te razočarati, imamo većinu toga, a rješenje za *FF7* je jednostavno preveliko da bismo ga objavljivali; u svakom slučaju, zahvalni smo što si mislio na nas.

OPĆI SAVJETI

Ako tek počinjete igrati ICO, pročitajte ovo - ali ne i ostalo. Zašto? Pogledajte uvod.

1. U igri ne možete "zapeti", tj. učiniti nešto što će vam onemogućiti da je završite (izgubiti potrebno oružje, gurnuti kamen kroz krivu rupu ili slično), stoga pokušavajte sve što vam padne na pamet.
2. Ako vidite polugu, povucite je, a ako vidite bombu, znači da njome nešto treba raznijeti.
3. Yordu uvijek vucite sa sobom - osim ako je ne morate nakratko ostaviti (u cijeloj je igri nećete morati ostavljati samu na nekoj lokaciji duže od 10-ak sekunda - osim na jednom do dva mjesta).
4. Ako ste sigurni da Yorda nešto može prijeći (preskočiti, popeti se i slično), a ona neće, pokušajte je pozvati nakon što se malo pomaknete ili je zovite malo duže - da se "odluči".
5. Otvaranje čarobnih vrata automatski ubija sve sjene na toj lokaciji, pa se na taj način možete riješiti nekih borbi - samo dovucite Yordu do vrata.
6. Ako pobjegnete iz sobe ne uništivši sjene, one će biti ondje kad se vratite.
7. Čuvajte se letećih sjena jer mogu vrlo brzo odnijeti Yordu do portala sjenki - budite što bliže portalu tijekom borbe.
8. Ako Yordu ubace u portal sjenki, možete je izvući ako je uhvatite za ruku - vidi savjet iznad!
9. Snimajte poziciju (pomoću kauča) kad god vam se ukaže prilika.

BOMBE

Kratke upute:

- bombe morate potpaliti vatrom pomoću štapa zapaljenog na baklji ili svijeća
- eksplozije vam ne mogu nauditi
- uvijek ćete ih imati dovoljno za ono što vam trebaju
- osim polaganja, bombe možete i bacati: hodajte noseći bombu i pritisnete ◎

I rogonja može spasiti princezu! PIŠE Berislav Jozić

Na samom početku, jedan savjet: NE igrajte *ICO* po RJEŠENJU! Sve čari te igre kriju se u samostalnom raspetljavanju svake od njenih zagonetki pa ako igrate po rješenju, užitak neće biti potpun. Jedino ako vam neka zagonetka bude baš preteška, zavirite u nj - namjerno je pisano 'telegrafskim stilom'. Cijenite li imalo trud programera koji su stvorili to remek-djelo, posvetite mu malo svog vremena i živaca, ICO će vam uzvratiti stostruko.

I ne žurite se! Završili igru brzo ili sporo, nećete dobiti nikakve bonuse, stoga si uzmite dovoljno vremena da uživate u svijetu oko sebe, vidjet ćete bezbroj detalja koje su dizajneri utkali u nj za vaše zadovoljstvo.

Prvi dio (Tombs)

The Crypt - Storage Room
Poluga otvara vrata. Lanac služi kao lijana - zanjišite se i skočite kroz prozor.

Yorda's Tower
Desne ljestve vode do vrha. Pukotinu zaobiđite kroz prozore. Lijeve ljestve vode na zid. Skok na kavez srušit će ga na pod.

Old Bridge - Hall
Kutijom možete pritisnuti podni prekidač.

Long Room
Skok preko ograde neće vam naškoditi. Vi možete skočiti do lanca, ali će Yordi trebati sanduk da se popne na zid - pomozite joj rukom s ruba.

Trolley
Vožnja drezinom odvest će vas dalje.

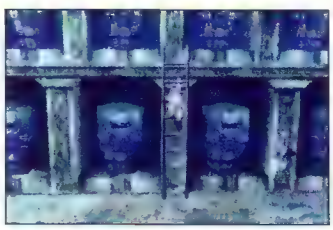
Drugi dio (Fear of Falling)

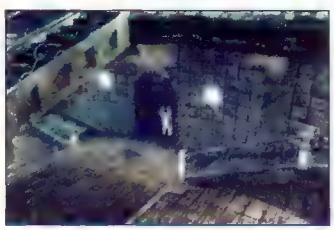
Crane
Yorda će za vama preskočiti rupu ako je pozovete. Poluga okreće dizalicu s kutijom - to može služiti kao prijevozno sredstvo za Yordu. Na kutiju se možete spustiti i lancem odozgo.

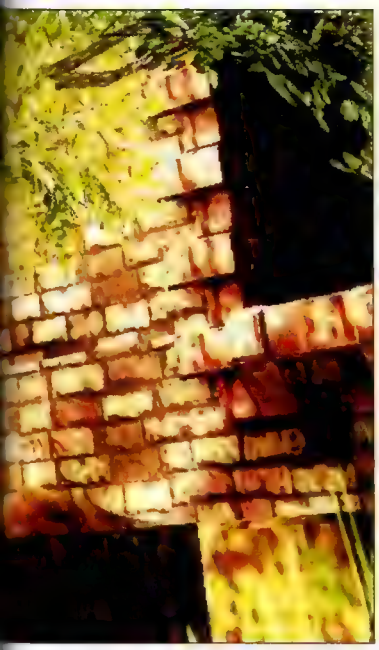
Chasm Room
Luster će pasti ako skočite na nj. Bobom raznesite potporni stup. Bombu možete zapaliti pomoću lustera.

Drawbridge Courtyard - Main Gate - Drawbridge Courtyard
Povlačenje stupova pali baklje. Bombom možete raznijeti prolaz zakrčen daskama.

Graveyard - Mausoleum
Osim kutija, i Yorda može pritisnuti podne prekidače. Duga je kutija na balkonu do kojeg se dolazi iznutra. Ne ostavljajte Yordu dugo samu. Povlačenje lanca podiže platformu - ali treba doći do njega.



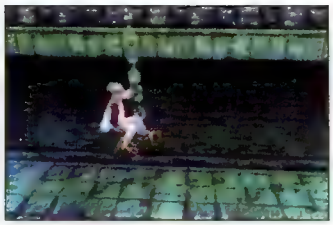




Windmill
Vješanje na krilo vjetrenjače daleko će vas odvesti - iako vam možda neće uspjeti isprve. Poluga izvlači most dovoljno da Yorda preskoči procjep - ako joj pomognete.
Interior Courtyard
Sjenke čekaju u zasjedi. Pad kroz rupu u mračni hodnik nije prestrašan. Prekidači u podu otvaraju vrata - Yorda će proći kroz njih ako je pozovete. Ona također može stati na prekidač da vama otvori vrata. Možete je izvući i kroz rupu kroz koju ste vi upali u hodnik.
Stone Pillar - Interior Courtyard - Stone Pillar
Do sanduka na gornjoj platformi možete doći zaobilaznim putom - izvana po zidu. Sanduk će poslužiti kao stuba za Yordu, ali i za vas pri povlačenju visoke poluge.
Na drugu stranu procjepa možete doći po zidu. U dubinu se možete spustiti pomoću lanca i uletjeti kroz prozor.
Na zelenoj će vam livadi sanduk omogućiti da se popnete na platformu u kutu. Lanac ovaj put vodi u visinu. Vanjska strana zida ima više razina. Poluga pomiče most, ali pušta i sjenke u napad, pa budite spremni.
Drawbridge Courtyard
Prođite kroz vrata.

Treći dio (Symmetry)

East Bridge
Samo naprijed.
East Arena - East Idol Stairs - East Reflector - East Idol Stairs
Desna vrata vode u kompliciranu sobu. Kružna platforma popustit će



pod težinom dvoje ljudi. Poluga otvara kružne otvore - u njima treba zapaliti vatru. Do gornje platforme možete doći izvana. I ovdje poluga otvara kružne otvore u kojima treba zapaliti vatru. Vratite se po mač.
East Arena - East Waterslide - East Arena
Mačem možete presijecati užad. Lijeva vrata vode dalje. Vodenu prepreku zaobiđite po zidu.
Potražite polugu koja će Yordi omogućiti prolaz u idućim sobama, usput spustite most.
Preko velike sobe vodi nevidljivi most - budite hrabri. Poluga ponovno otvara kružne otvore, a dizalo vas vodi do njih. Otvaranje svih kružnih prozora znači riješenu zagonetku.
East Bridge
Povratak dugim hodnikom bit će opasan. Ljestve vode do važne poluge.
Drawbridge Courtyard - Chasm Room - Drawbridge Courtyard
Na suprotnoj strani (odakle ste došli) treba presjeći uže - ali kako se popeti do njega? Presječeno uže poslužit će za penjanje - ali se morate spustiti do njega.
Sanduk će ponovno poslužiti Yordi kao stuba.

Četvrti dio (Water & Wood)

Waterfall
Prozor za van, lanac za njihanje, ljestve za silazak, sanduk za uzlazak. Ne zaboravite dizalo i polugu.

MINI QUEST ZA SPECIJALNO ORUŽJE

1. **Ako želite dobiti specijalno oružje, ostanite ovdje još trenutak. Mačem mlatnite po drvetu na travnjaku dok s njega ne padne lopta. Uzmite je i odnesite u sobu s ljestvama i cijevima. Potom idite do dijela sobe između dvaju stubišta koja vode do gornjeg dijela i pogurajte zid u sredini (srednji od triju lukova).**
2. **Uzmite loptu i s Yordom uđite u tajnu sobu. Neka se popne na postolje, što će učiniti da se pojavi koš u koji treba ubaciti loptu - nije preteško, no još je lakše ako koristite digitalne kontrole, a ne analogne.**
3. **Kad pogodite, kroz prozor će doletjeti buzdovan - najjače oružje u igri.**

Upper Courtyard
Preko mosta, pa po ljestvama. Malo vježbanja nije naodmet ako treba proći oko cijele sobe na rukama. Kad izađete van, prvo otvorite vrata Yordi. Sanduk dobro pluta, ali vi morate preplivati rječicu.
Čudan križ zapravo je ventil, a kad rječica presuši, čeka vas spuštanje istim putom kojim je otplovio sanduk.
Waterfall
Sanduk će ponovno poslužiti za penjanje do vrata. Zašto nitko ne gradi stube?
Waterworks - Gondola
Put vodi do dizala, a ono do nove lokacije. Neke je stupove moguće gurati (one na tračnicama) da lakše dođete do poluga. Držite Yordu na oku. Na kraju vas čeka još jedan križ (kao onaj od ventila), ali ovaj ima drugu svrhu.
Water Tower
Opet treba malo visiti na cijevi. Da spustite most, iskoristite činjenicu da tijelo u letu ima značajnu silu udarca.
Na kraju je platformi spremište bombi - baš to treba natrulom tornju. Srušeni tornjevi mogu dobro poslužiti kao mostovi.
Ponovno je cilj križ koji treba okretati, ali do njega vodi put preko lanaca, sanduka i ljestava. Velika kutija na lancu poslužit će Yordi kao prijevoz.
Drawbridge Courtyard
Idemo na drugu stranu.

Peti dio (Symmetry II)

West Bridge - West Arena
Izgleda kao na istočnoj strani, ali nije. Sada imate mač pa možete odmah prerezati užad.
West Idol Stairs - West Reflector - West Idol Stairs - West Arena
Ovdje je sve slično kao na istočnoj strani (East Idol Stair...), ali ćete se ovaj put igrati i s bombama da raznesete prolaz. Druga

bitna razlika je da reflektor morate ručno okrenuti u pravom smjeru. Ovaj put odavde možete isključiti vodu - da se ne morate penjati okolo.
West Waterslide - West Arena - West Bridge
Ako ste sve pripremili, slijedi lagana šetnja uz povremeno paljenje vatre do izlaska - sve je vrlo slično istočnom tornju.
Drawbridge Courtyard - Chasm Room - Drawbridge Courtyard
Vraćamo se do velikih vrata - jesmo li pred završetkom?
Main Gate
Nismo. Ali sad snimite poziciju jer više nećete imati gdje.

Šesti dio (The Sea)

The Prison - Waterworks
Skokovi s kaveza na kavez i lutanje špiljskim hodnicima vodi do podzemnog jezera.
Poluga spušta lanac, a sanduci, kao što znamo, dobro plutaju pa mogu poslužiti kao splav. Druga poluga otvara vrata i propušta vašu splav u veliku špilju.
Penjanje po lancu dovodi do čudne naprave na tračnicama (čemu služe tračnice?). A kad se kotači pokrenu, ručke na njima nosit će vas visoko u zrak. Vertikalna cijev na zidu također može služiti za penjanje, ali je bolji lanac na koji se može skočiti i unatrag. Put vodi preko još kotača i lanaca u iduću špilju.
Cliff Path - Central Tower - River
Put je samo jedan - i pomalo je opasan.
Na kraju čeka toranj niz koji se treba spustiti - malo po tornju, malo (više) po vanjskom zidu. Vrata na dnu vode do magičnog mača (poznato iz uvodne animacije?) koji otvara magična vrata.

Sedmi dio (The Queen)

The Crypt
Prošetajte do Yorde. Bezbrojne sjenke vape za vašim mačem. Ne odustajte dok ne sredite i posljednju.
Throne Room
Šetnja do trona i - završna bitka. Skrivajte se iza pomičnih stupova i udarajte mačem. Nakon svakog udarca morat ćete ga tražiti po sobi. Vremena imate koliko hoćete.
Ne prekidajte završnu animaciju! ⊗

JE LI TO SVE?

Neki kažu da jest, a neki da nije. No glasine je relativno lako provjeriti. Tako, primjerice, nije moguće prevesti Yordin govor, iako su programeri u jednom intervjuu najavili da će ta opcija postojati u igri. Tajno oružje ipak postoji - a možda ste ga već našli dok ste igrali (pogledajte četvrti dio).

Neki kažu da je igru čak moguće završiti i bez oružja, da se u sjenku morate 40 puta zabiti da biste je uništili, no nitko još nije uspio otkriti otključava li se na taj način kakav dodatni bonus. Uspije li tko - neka nam javi.

SPIDER-MAN 2 ENTER ELECTRO

Batman, Superman, Spider-man... Uz našu pomoć, i vaše će se ime naći na tom popisu, i to iza Spider-mana, a ako budete iznimno revni u čitanju ovih savjeta, možda ga čak i zamijenite! PIŠE Krešimir Jozić

ŠTO JE ŠTO?

Postoji nekoliko specijalnih dodataka ili power-upsa u igri koji se pojavljuju kao paukov simbol u različitim bojama. Neki su samo na pojedinim nivoima, ali ako želite znati po koji se isplati ići, pročitaje opis svakog.

Plavi simbol: simbol koji vam daje mogućnost mreže - svi znate na što mislim; možete ih imati 10 (doduše, u nekim odijelima manje)

Bijeli simbol: puni vam energiju

Crveni simbol: isto kao i bijeli, liječi vaše rane

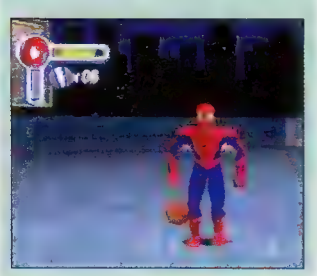
Svijetlo plavi simbol: vaše mreže postaju hladnije i mogu zamrznuti neprijatelja na mjestu

Žuti simbol: elektrificirat će vaše mreže, pa će napraviti i veću štetu; možete ih koristiti i tako da izazovu kratki spoj na robotima i ugase ih

Zeleni simbol: kao i žuti, elektrificirat će vaše mreže

Zlatni simbol: kad ga pokupite, čut ćete Spider-manovo odobravanje; naime, poslužit će vam kao oklop

Ljubičasti simbol: neka vrsta kemikalije; u svakom slučaju, koristi vam samo protiv guštera



ŠIFRICE

Sigurno vam hitno trebaju šifre, stoga neću duljiti, samo upišite nešto od ovoga:

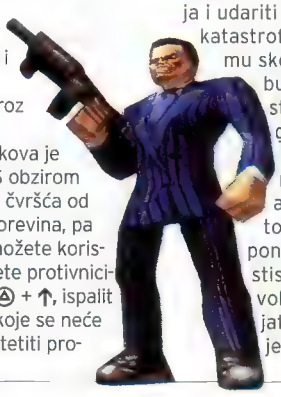
AUNTMAY	-	ukopčavanje varanja
NONJYMNT	-	omogućava biranje nivoa
SUPERGOD	-	neograničen broj života
WASHMCHN	-	svi kostimi
VVISIONS	-	otvara WHAT IF? mod

Zahvaljujući ovoj igri, moći ćemo uživati u sprječavanju zločina i toplini učinjenog dobrog djela. Pojavi li se pritom kakav nerješiv problem, zavirite ovdje - pripremili smo vam nekoliko zanimljivih i korisnih savjeta.

Kakav trening?

Dakle, zbog već spomenutog nedostatka priprema, spomenut ću neke kombinacije pokreta koje će vam možda koristiti.
Svima je poznata sposobnost vašeg junaka, tj. vas: mogućnost uporabe mreža u svim situacijama. Možete je primjerice koristiti za onesposobljavanje protivnika (ne šefova), trebate samo ispaliti jedno klupko u njih.
Kako to činite? Jednostavno držite △ i mreža će biti ispaljena. To je prvi i najlakši manevar, donijet će vam nekakvu korist, a pokupite li još i plavi simbol, moći ćete neprijatelje i zamrznuti. Mrežu možete ispaliti i cijelu te na taj način povući neprijatelja u nekome smjeru. Kombinacija je △ + ↓ (da ga privučete) ili △ + ↓ + → ← (posljednja strelica ovisi o smjeru u kojem ga želite povući). Naravno, isto možete koristiti i za predmete pa nećete morati ići skroz do njih.
Ako niste znali, paukova je mreža vrlo čvrsta. S obzirom na težinu, mnogo je čvršća od različitih čeličnih tvorevina, pa nije ni čudo što je možete koristiti za nanošenje štete protivnicima. Ako pritisnete △ + ↑, ispalit ćete klupko mreže koje se neće zalijepiti nego će oštetiti protivnika, dok ćete je kombinacijom △ + ← zamotati oko svojih ruku, a tada će vam poslužiti kao bokser te vam primjetno osnažiti udarac.

Kad smo već progovorili o čvrstoći mreže, spomenut ću i kombinaciju za mrežastu tvorevinu koja će vam poslužiti kao štit i najviše vam koristiti kad je mnogo neprijatelja: △ + →. Da netko ne bi slučajno Spidermana nazvao slabićem zato što koristi samo svoju mrežu, spomenimo i to da osim običnih udaraca postoji i nekoliko specijalnih. Jedan od njih je tradicionalni udarac iz skoka. Izvodi se jednostavnim pritiskom na ⊗ + □ odnosno ⊗ + ○, ovisno o tome želite li udariti rukom ili nogom. Morate biti blizu neprijatelja da biste to izveli.
Nadalje, možete primiti neprijatelja i udariti ga u kralježnicu (s katastrofalnim posljedicama) ili mu skočiti na leđa. Kad mu budete blizu, jednostavno stisnite △ + □ da biste ga uhvatili i bacili mu se na leđa. Taj zahvat nanosi poprilično štetu, a poseban je još i po tome što ga možete i ponavljati ako nastavite stiskati **s**. Ako niste zadovoljni skakanjem po neprijatelju, udarite ga u kralježnicu pritiskom △ + ○.



ELECTRO

Ako imate problema s Electrom, zapamtite da je to normalno jer niste prošli one posebne pripreme o kojima smo govorili. Stoga, pauzirajte igru i pročitajte pokoji savjet dugogodišnjeg superheroja.

U prvom susretu, na pretposljednjem nivou, to je obična borba u kojoj morate zadati što više štete i izbjegavati lasere kad se pojave. Preporučujem upotrebu mreže na rukama za dodatnu snagu udaraca.

Na idućem nivou prvo uništite predmete pokraj generatora (valjda mjerači kapaciteta, dva su pokraj svakog), a potom se popnite na toranj i uništite 4 strujovoda (tehnički izrazi mi baš ne idu od ruke). Vrlo je važno uništiti ih jer se na njima Electro može puniti energijom, odnosno, kad ih uništite, više ne može. Ne možete ga oštetiti, ali ako ga uspijete natjerati da ošteti generator, postat će nakratko ranjiv. Morate sami smisliti taktiku, ali ovako barem znate što trebate, pa sretno.

It's SPIDER time!

Ako želite dobiti neki kostim, jednostavno se potrudite završiti igru na svim težinama ili, još bolje, dvaput zaredom ne mijenjajući kostim. Skupljajte stripove, bacajte serume na guštere...
Sada kad znadete osnove, izađite na ulicu i borite se protiv kriminala. Odoh i ja bluesmobilom da bih ulice učinio sigurnijima za nevine. ⊗

Pro Evolution Soccer

Eto, nakon svih fantasta koji su se izredali sa svojim savjetima na ovijem stranicama, došao je red i na mene. Naime, konačno su ti tvrdoglavci priznali tko je najbolji i tko je zaslužio (pre)pisati osnovne poteze u igri. Znam, sada će oni reći da ja ovo radim samo zato što se ovdje govori samo o osnovnim potezima, ali vi im naravno nećete vjerovati, niti čitati zajedljive komentare na onom isslanderskom siteu Ugodno i bučno druženje želi vam Danijel Perles Reškovac

Dakle, samo osnovno:

NAPAD

⊗ = dodavanje po zemlji
◎ = dugačko dodavanje, ovisno o duljini pritiska
□ = udarac prema vratima nogom ili glavom
△ = dodavanje u prazan prostor (u for)
L1 + □ = pokušaj lobanja vratara (u blizini ili u šesnaestercu)
L1 = 'vrlo spora' brzina
R1 = 'vrlo brza' brzina (turbo) - zbog koje bi nekima trebalo odrezati kažiprst!
R2 = 'srednja' brzina
L1 + ⊗ pa △ u trenutku kad igrač prima loptu - odmah je vraća = dupli pas

OBRANA

⊗ = praćenje lopte (trk za loptom)
◎ = klizeći start
□ = ispucavanje lopte u frci nogom ili glavom

NAPAD / U POSJEDU LOPTE

Desna gljiva (analogna) = dodavanje u bilo kojem smjeru (360 stupnjeva)
□ = udarac prema vratiam
□ + ⊗ = dribling, bacanje protivnika na pod, poništavanje udarca prema vratima (ovisno o rasporedu igrača na terenu i igračevoj sposobnosti za izvođenje istog jednom nogom ili objema)
□ + ◎ = isto kao i gore (potez se može spremiti i u "buffer" u potrebnom trenutku, prije primanja lopte - bolji igrač donosi bolji efekt)
⊗ = dodavanje po zemlji
◎ = dugo dodavanje
◎ = centaršut kad je igrač u ravnini šesnaesterca
◎ = 2 brza pritiska - oštar centaršut srednje visine
◎ = 3 brza pritiska - oštar centaršut po

zemlji
L1 brzim pritiskanjem = dribling br.1
L2 brzim pritiskanjem = bicikl dribling
L1 + △ = prebacivanje obrane, dodavanje u for po zraku
L1 + □ = dugo dodavanje u šesnaesterac, centaršut

OBRANA / IGRA BEZ LOPTE

□ + ⊗ = udvajanje obrambenih igrača prema protivniku s loptom
⊗ = praćenje lopte, oduzimanje lopte protivniku u duelu, najčešće bez prekršaja
◎ = klizeći start, pravilno izveden vrlo je efikasan, u protivnom često završava kartonima, jedanaestercima...
△ = istrčavanje vrtara, efikasno kad je protivnik u kontri ili ide sam prema vratima, donosi povećanu ranjivost na lob udarce
R1 = turbo
L1 = promjena igrača kojeg se kontrolira

SLOBODNI UDARCI

U zoni udarca oko 20 metara od vrata pritisnite pravac prema dolje zajedno s udarcem. Lopta bi trebala prijeći preko obrambenog živog zida, ali udarac neće biti posebno jak. Na udaljenostima većima od 25 metara bolje je pritisnuti pravac prema gore, što daje dodatnu snagu udarcu.

□ = udarac
↑ + □ = jači udarac, neprecizniji
↓ + □ = laganiji, precizniji udarac
← ili → nakon udarca = dodavanje felša/spina
◎ = visoko dodavanje
↑ + ◎ = oštro nisko dodavanje
↓ + ◎ = oštro dodavanje po zemlji

KORNERI

◎ = visoko centriranje (ovisi o duljini pritiska)
↑ + ◎ = oštro visoko dodavanje
↓ + ◎ = oštar centaršut po zemlji
← ili → nakon udarca = dodavanje felša/spina
⊗ = kratko dodavanje po zemlji

Toliko o najjednostavnijim naredbama. Za napredne je preporučujemo brljanje po izborniku gdje ih možete konfigurirati. U novom je izdanju moguće aktivirati gljive, i to tako da služe za dodavanja ili nabacanje (centaršutove). Jačina dodavanja se određuje analogno i ručno, pa je za takve vratolomije potrebna dodatna praksa, a dodatni se rad isplati, zar ne? U izborniku ćete vidjeti i pet tipova nabacivanja koji od strogo automatskog prelaze u ručno određeno nabacivanje pritiskom na L1 i ručnim određivanjem smjera. Uključite, iskušajte i pogledajte koji vam najviše godi. Otkrivajte, zabavljajte se i uživajte u novom nogaču, vidjet ćemo se na nekom od budućih turnira! ⊗

OSNOVNE OSOBINE

Za ove je osobine, znate i sami, važno imati ocjenu što bliže 99.

ATTACK- bolja igra u napadu

DEFENCE- bolja igra u obrani

BALANCE- otpornost na fizički kontakt i bolje zaustavljenje protivnika (pa makar i silom)

STAMINA- kad prijeđe pola, brzina i kretanje igrača se smanjuje, kao i reagiranje na turbo

SPEED- heh, što više, to bolje

ACCELERATION- skraćuje vrijeme potrebno za maksimalnu brzinu

RESPONSE- veća ocjena, bolje reakcije i osjetljivost na visoke lopte

DRIBBLE- poboljšava brže mijenjanje smjera i otežava krađu lopte

DRIBBLE SPEED- veća ocjena povećava razliku između brzine normalnog kretanja i uvećava brzinu driblanja

S- PASS ACC.- bolja ocjena, preciznije i kratko dodavanje, kao i dodavanje u prostor

S- PASS SP.- veća ocjena smanjuje šanse za prekid dodavanja

L- PASS ACC.- već rečeno, samo za duge pasove

L- PASS SP.- isto tako

SHOT POWER- pokušajte s Batistutom, Carlosom ili Davidsom, pa ćete vidjeti

ACCURACY- bolja ocjena povećava preciznost šuta

JUMP- veća ocjena, viši skok

HEADER- označava preciznost dodavanja i pucanja glavom

TECHNIQUE- veća ocjena znači bolje primanje lopte, a ne da se odbija ko od daske Kataneca

CURVING- bolji efe ili felš lopte

AGGRESS.- u izravnoj je vezi s motivacijom ili psihičkom kondicijom koja se vidi po strelicama; napadači pokušavaju sami proći obranu ili im uzeti loptu, a vratari pokrivaju više prostora

MENTALITY- poboljšava kretanje igrača kad su umorni ili gube

STABILITY- veća ocjena umanjuje efekte lošeg morala ili psihičke kondicije

F.K. ACC.- bolja ocjena, bolje izvođenje slobodnjaka. Pokušajte s Maradonom!

TEAM WORK- poboljšava se uigravanjem momčadi, a ogleda se u boljim dodavanjima i kretanjem. Kad kupite novog igrača, uvijek će biti manji broj, koji će rasti ovisno o tome koliko ga koristite u igri

SPECIJALNE OSOBINE

Ovo su posebne osobine koje imaju samo neki igrači, a označavaju se zvjezdicom

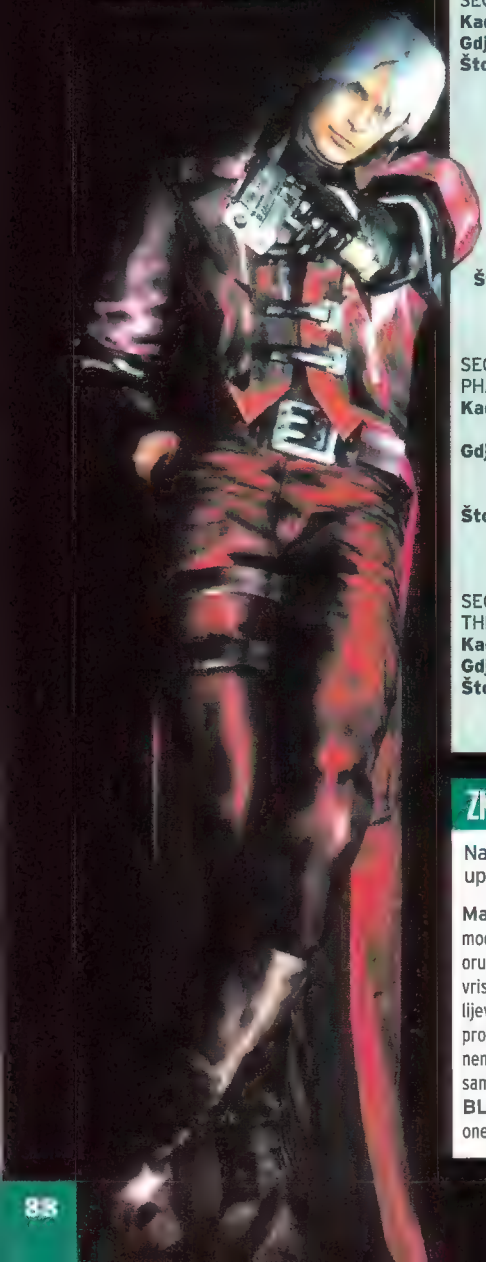
DRIBBLING- igrači kojima upravlja računalo će pokušati driblati; to ne vrijedi za vas, jer vi to stalno radite (Je l'da, Zoki?)
P. PLAYER- povećava izglede u dodavanju na prvu
REACTION- poboljšava sposobnost suigrača u bržem trčanju i primanju pasa
SCORING- bolje pozicioniranje ispred obrane i, naravno, uvećava šanse za ono najvažnije u nogometu
COMMAND- poboljšava kretanje suigrača kad je lopta kod vas
PASSING- poboljšava obrambeno djelovanje vaših igrača na suparnike oko vas dok imate loptu
B.F. FAKE- igrač može driblati i "valjati" protivnike s obje noge/strane
P.K.- preciznije izvođenje jedanaesteraca
1-1 SCORE- povećava šanse u situacijama jedan na jedan protiv vratara
L-THROW- omogućuje dugačka nabacivanja rukom
1- TCH. PASS- poboljšava preciznost dodavanja u izravnoj igri
OUTSIDE-igrač ima bombu u nozi i puca i izvan šesnaesterca
MAN MARK- bekovi sliče flasterima i bolje čuvaju igrače
D-LINE- ovo je važno ako igrate na offside zamke; pokretljivost zadnje linije
SLIDING PAULA INCEA - Gospodin je jednom izjavio da je uklizavanje bolje od seksa!
INTERCEPT- omogućuje bolje prekidanje protivničkih dodavanja. Tako mi Seedorfa!
FD. KICK- samo za vratare; bolje presijecanje pasova i udaraca prema vratima
1-1 GOALIE- još jedna samo za vratare; povećava šanse za obranu u situacijama jedan na jedan
P.K. GOALIE- vratar bolje brani jedanaesterce
INJURIES (A- C)- od otpornog do podložnog ozljedama. Kako li stoji Ronaldo?

Devil May Cry

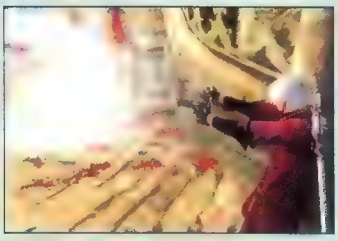
Evo savjeta kako natjerati vraga i ostale demone da proplaču od muke

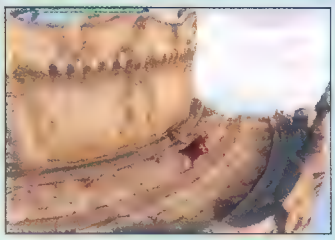
PIŠE Berislav Jozić

Siguran sam da vam prelazak igre neće biti pretežak. Bude li, uvijek se možete prebaciti na easy mode! Vjerujem da ste shvatili što radi koji orb, kao i to koje vam oružje najbolje odgovara te koje sve mogućnosti i kombinacije nudi. Ne moram vam posebno napominjati da pretražite svaku sobu i porazbijate sve na što naidete tragajući za predmetima. Ipak, mislim da će neki savjeti pomoći kako početnicima, tako i iskusnim istraživačima umjetničkog djela *Devil May Cry*.



MISIJE UNUTAR MISIJA





Osim običnih misija, Dante može izvršavati i tajne koje mu donose specijalne predmete i blue orbove. Ne morate ih završiti, ali ako želite postati najbolji lovac na demone (i osvijetliti 12 zvjezdica na završnom ekranu)...

SECRET MISSION 1 - CRITICAL HIT

Kad: u 3. misiji, nakon borbe s Phantomom
Gdje: pod vodom, kod slomljenog mosta
Što: pobijedite Sina Scissorsa jednim pogotkom - udarite ga mačem da mu odbijete oružje i pogodite u facu shot gunom; pazite na svoju energiju

SECRET MISSION 2 - PHANTOM BABY

Kad: 4. misija
Gdje: ondje gdje ste se borili s Phantomom
Što: u zadanom vremenu ubijte 100 Phantom beba; Ako imate holy water, sve će biti mnogo lakše

SECRET MISSION 3 - PHANTOM BABY 2

Kad: 4. misija, nakon što završite secret mission 2
Gdje: soba s kipom boga vremena na suprotnom kraju hodnika od mjesta gdje ste krenuli
Što: u zadanom vremenu i bez oružja ubijte 100 Phantom beba; koristite noge, tj. gazite ih

SECRET MISSION 4 - THE THREE BEASTS

Kad: 4. misija, nakon borbe sa Shadowom
Gdje: točno ispod sobe sa zrakoplovom
Što: pobijedite tri Shadowa; izbjegavajte ih trčanjem i kotrljanjem, koristite savjete za borbu protiv njih

SECRET MISSION 5 - ONE-EYED EVIL

Kad: 7. misija
Gdje: soba s cijevi, gdje ste u 6. misiji pronašli old key
Što: učinite da jedan Kyclops ubije drugog; pazite na energiju i pokušajte skočiti na cijevi te skakutati, a njih će dvojica skakati jedan po drugome do smrti

SECRET MISSION 6 - WANDERING GHOSTS

Kad: 11. misija
Gdje: dvorište - mjesto s kraja prošle misije
Što: dohvatite blue orb iz zraka skakućući i odbijajući se od zidova i protivnika, nije lako

SECRET MISSION 7 - WATER CELL

Kad: 13. misija
Gdje: kostur kapetana u njegovoj sobi na brodu duhova
Što: pobijedite 8 neprijatelja, koristite needle gun

SECRET MISSION 8 - TREASURE OF THE REAPER

Kad: 15. misija
Gdje: oslikani zid na mjestu s početka prošle misije
Što: pobjedite sve protivnike - 3 Shadowa

SECRET MISSION 9 - SHADOWS IN THE DARK

Kad: 16. misija, nakon borbe s Nightmareom
Gdje: soba sa zrakoplovom
Što: pronađite i ubijte sve Shadowe; još su 4 - 2 u sobi sa zrakoplovom, jedan je u hodniku, a jedan u sobi s mostom

SECRET MISSION 10 - STAIRWAY TO TRANQUILITY

Kad: 16. ili 17. misija, nakon borbe s Nightmareom
Gdje: koloseum
Što: dođite do blue orba penjući se stubama smrti - nije toliko teško, ali će vas iživcirati; nadam se da ste uvježbali skok

SECRET MISSION 11 - BLUE GEM IN THE SKY

Kad: 17. misija
Gdje: slomljeni most
Što: dohvatite blue orb iz zraka; najteža tajna misija - teško ju je i pokrenuti. To učinite tako da dođete od kraja mosta do vrata, i da pritom ne padnete u vodu. Imate samo jednu šansu, pre poručujem da to učinite tako da skočite na prvu platformu, napravite air raid do kraja i potom skočite na zemlju - misija počinje. Sad morate doskočiti do blue orba koristeći tornade koje ispaljuje Death Scythe. Vrlo teško, ali ne i nemoguće....

SECRET MISSION 12 - THE HIDDEN BANGLE

Kad: 21. misija
Gdje: skrivena soba iza zida nasuprot statui boga vremena iz 21. misije
Što: Hidden Bangle je na kraju Hidden Patha. Prvo prijeđite dugi dio puta sređujući protivnike i pokupite blue orb. Na kraju je soba sa zmajem kojeg ćete morati pobijediti - budite oprezni, otporan je na vatreno oružje. Kad ga pobijedite, stižu dva Frosta, a kad i njih sredite, put do Time Braceleta je čist

ZNAJ SVOG DEMONA

Naravno, svaki dobri lovac na demone dobro poznaje svoje protivnike - upoznajte ih i vi

Marionette - te vas demonske lutke mogu napasti udarcem ili gađati različitim oružjima. Ako se skrivate, svojim vas vriskom mogu nakratko paralizirati (mičite lijevi stick lijevo-desno da se izvučete). Nisu problem, čak ni kad su u skupinama - samo nemojte jednog ili dvojicu ostaviti predugo samima.

BLOODY MARI - razlikuje se od marioneta samo po otpornosti na vaše udarce. Nije mnogo opasnija.

FETISH - još jedna varijacija na temu lutke. Ovi su demoni mnogo brži i imaju većinu sličnih (ali opasnijih) napada, a mogu i bljuvati vatru. Koristite granadegun ili stinger, a kad padnu, raspalite comboom po izboru. Čuvajte ih se kad su u skupinama.

SIN SCISSORS - leteći duhovi čiji vas smijeh iritira mogu prolaziti kroz zidove. Samo su im maske osjetljive na udarce, stoga im udarcem mača odbijte oružje i potom shotgunom pucajte u facu. Kad ih ubijete, bacit će svoje oružje u zrak, potom se malo odmaknite.

DEATH SCISSORS - jača vrsta; ovaj put umjesto maske imaju lubanju krave (?) i malo veće oružje. Smijeh im je dublji, a i brži su od svog slabijeg klona. Kad im nanesete određenu količinu štete, lubanja im nakratko pocrveni i postaju neranjivi. Najznačajnije je što vas tijekom borbe mogu zarobiti u energetski kavez. S obzirom da dobro blokiraju udarce, morate se mnogo

VRAŽJI POMOĆNICI (BOSSOVI)

U ovoj ćete igri bossove morati pobijediti nekoliko puta prije nego ih uništite - čudno, ali što se može. Na posao!

PHANTOM

1. put - Ovaj je veliki pauk otporan na udarce sa strane, ali ne i odozgora. Dakle, izbjegavajte njegov napad, skok na leđa i raspalite. Moguće je mačem udariti njegovu vatrenu pljuvačku i vratiti mu je u lice.

2. put - Ista taktika. Ah da, koristite devil trigger. Postoji i trik: kad skače, stanite na sredinu staklene kupole - skočit će na vas, a vi se izmaknite. To ponovite 7 puta, urušit će se i Phantom će propasti.

NELO ANGELO

1. susret - Holy water će vam biti od velike pomoći protiv ovog viteza tame - na početku će mu oduzeti pola energije. Izbjegavajte njegove serije udaraca, a kad zastane - raspalite. Leđa su mu također ranjiva, što svakako iskoristite.

2. susret - Sveta će vam vodica ponovno olakšati stvar. Taktika ista kao i prošli put.

3. susret - Ovaj je put mnogo brži i opasniji. Izbjegavajte njegove udarce - držite se podalje - i čuvajte se magičnih napada. Ifrit djeluje nešto bolje od alastora, a holy water je prijeko potreban. Vrlo teška bitka u kojoj će vam dobro doći devil stars za punjenje devil triggera.

GRIFFON

1. susret - Zapamtite da Griffonovi napadi dolaze po unaprijed određenom redoslijedu - kad se naviknete, znat ćete što slijedi i kako to izbjeći. Koristite ifrit, pištolje i svakako DT mode. Kad potrošite magiju, samo raspalite pištoljima da napunite DT i opet krenite ifritom.

2. susret - Ista taktika, ali se pazite phoenix winga koji će vas gnjaviti - njegove udarce izbjegavajte skokovima

3. susret - Ovaj put možete koristiti i alastor, a borba je ista kao i prethodne dvije dok mu ne oduzmete 1/3 energije - onda stvar postaje ozbiljna. Na vas će lansirati zid energetskih stupova od kojeg se ne isplati bježati. Ono što možete je okrenuti se prema zidu i provući se između energetskih stupova. U ovoj borbi možete iskoristiti i tri platforme u sobi - penjanjem dobivate na visini pa je lakše izvoditi leteće napade.

NIGHTMARE

1. susret - Možda najteži Mundusov podanik, iako ne izgleda tako. Najopasniji je u tekućem stanju, što možete izbjeći osvjetlite li sobu udaranjem u oznake na četirima zidoviam katedrale. U tom stanju možete Dantea transportirati u svijet noćnih mora iz kojeg ćete se spasiti borbom protiv Phantoma i Sargassosa (što nije loše jer možete zaraditi nešto orbova, a Nightmare će izgubiti dio energije). Oštetiti ga možete jedino ako je u krutom stanju. Pričekajte da vam otkrije svoj ranjivi dio - plavu kuglu - i raspalite (ne koristite vatrena oružja). Dok čekate da se razotkrije, budite brzi i spretni.

2. susret - Sve je isto, ali je prostor u kojem se borite manji, stoga je izbjegavanje teže.U svijetu noćnih mora čeka vas Griffon.

3. susret - Ovo je još gore jer je soba vrlo mala. Ovaj put svijet noćnih mora nastanjuje Nelo Angelo. Negdje usred borbe Ngihtmare će početi obnavljati energiju, što svakako spriječite infernom.

MUNDUS

1. susret - Najteža bitka u igri. Nadam se da ste skupili dosta devil starsa, jer će vam omogućiti da u devil trigger modeu napadate novim osobinama Spardae. Ako niste, uništavajte okrugle predmete uokolo jer će vam pomoći u punjenju DT-a.

2. susret - E, ovo je mnogo lakše. Air raid je ono što vam treba - samo raspalite do animacije, a onda upotrijebite devil trigger.

TAJ PROKLETI "S"

S-rang nije lako dobiti, a jedan od razloga je i to što ne znate koji sve elementi utječu na vrednovanje vaše vještine. Mi smo tu da vam ih otkrijemo. Ukratko, rang ovisi o bodovima ostvarenim u misiji:

Bodova	Rang
1000-1500	S
800-999	A
500-799	B
0-499	C
Ispod 0	D

Sigurno se pitate kako dobivate bodove. Evo kako:
Manje štete - više bodova. Što vas protivnici manje ozlijede u misiji, dobivate više bodova.

Šteta	Bodova
0	500
Mala	300
Osrednja	200
Velika	100
Ekstremna	0

Znam da nije precizno, ali to je najbolje što sam mogao definirati Danteove ozljede.

2. Manje predmeta - više bodova. Upotrijebite li koji predmet s ovog popisa, oduzet će vam se određeni broj bodova.

Predmet	Bodova
Vital Star	-300
Devil Star	-100
Yellow Orb	-300
Holy Water	-100
Untouchable	-500

3. Tajne misije - dodatni bodovi. Uspješno završavanje tajnih misija povećava vam broj bodova u misiji koju trenutačno igrate (ako shvaćate što želim reći).

Tajna misija	Bodova
Blue Gem in the Sky	100
Phantom Baby	100
Phantom Baby II	100
Stairway to Tranquility	100
The Three Beasts	100
Critical Hit	200
Hidden Bangle	200
One-Eyed Evil	200
Shadows in the Dark	200
Treasure of the Reaper	200
Wandering Ghosts	200
Water Cell	200

4. Ispunite ograničenja misije. Možda niste znali, ali svaku misiju morate završiti u određeno vrijeme i prikupiti određeni broj red orbova. Broj bodova ovisi o tome jeste li je završili brže ili sporije i jeste li prikupili više ili manje red orbova. Ovo su podaci za normal mode:

Misija	Vrijeme (min)	Orbova
1	6	400
2	7	450
3	3	550
4	4	550
5	2	100
6	3,5	250
7	3	650
8	3	585
9	8	1500
10	4,5	600
11	5,5	1000
12	4	700
13	2,5	200
14	5	500
15	10	1400
16	6	1000
17	7	600
18	6	900
19	3,5	500
20	4,5	700
21	5	700
22	5	0
23	7	600

Kašnjenje	Bodova
0	+500
Do 30 sec	+300
Do 2 min	+200
Do 5 min	+100
Više od 5 min	0
Do 100 %	+300
Do 80 %	+200
Do 50 %	+100
Do 30 %	0

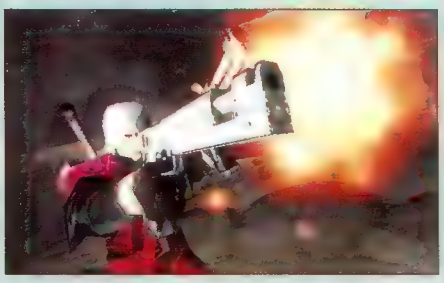
5. Način na koji ste ubili protivnika i komentar ne utječu na rang nego na broj red orbova što ih protivnik ostavi (dodatno na broj orbova koji bismo inače dobili od tog protivnika).

Stil	Dodatnih orbova
Dull	1
Cool	3
Bravo!	10
Awesome!	15
Stylish!	25

6. Osim navedenog, postoji još nekoliko elemenata koji utječu na rang, ali teško je odrediti koliko - ulaženje u istu sobu više puta (ako misija to ne zahtijeva), napuštanje sobe prije nego što sredite sve protivnike, kao i sitnice u različitim misijama (primjerice, ako u 5. misiji ne stavite melancholy soul u vrata prije nego mu energija istekne, past će vam rang).

KAKO DOBITI...?

REPLAY BONUS - završite igru u easy modu - zadržavate sve predmete i mačeve
HARD MODE - završite igru u normal modu - zadržavate sve predmete i mačeve
LEGENDARY DARK KNIGHT MODE- završite igru u hard modu moći ćete igrati kao Sparda
DANTE MUST DIE! MODE - završite igru u legendary dark knight modu, najtežem modu
SUPER DANTEA - završite igru u dante must die! modu - moći ćete se pretvoriti u demona s neograničenim Devil Triggerima (ako ste uspjeli završiti DMD, ovo vam ni ne treba)



kretati da biste im našli slabu točku.
SIN SCYTHE - varijacija na temu lebdećeg duha, ovaj put naoružana velikim oružjem. Srećom, njime ne štiti svoju masku. Preporučujem izbjegavanje udaraca i pucanje grenadegunom (dovoljna su dva izravna pogotka).
DEATH SCYTHE - najjači neprijatelj ovog tipa i jedan od najtežih u igri. Skačite, kotrljajte se i koristite male tornade što ih stvara da biste uzletjeli te raspalite po njemu.
SHADOW - mačkoliki demoni, iznimno brzi i opasni, a tijekom napada se transformiraju. Vanjski im je oklop otporan na mačeve, stoga ih napucavajte pištoljima ili shotgunom, a kad se raspadnu, raspalite comboom. Ako nakon serije udaraca pocrne, ponovite postupak, a ako pocrvene, odmaknite se jer umirući mogu nanijeti veliku štetu.
BEELZEBUB - demoni-insekti, s krilima ili bez njih, više su gnjavaža nego opasnost.
Blade - brzi reptiloidni demoni koji mogu napadati udarcima ili ispaljujući svoje pandže na vas. S nekoliko udaraca iz skoka ili stingera možete im razbiti oklop. Ili ih odbacite u zrak i pucajte im u trbuh. Kad su u skupini, najbolje je rješenje granadegun.
FROST - snažnija, ledena verzija Bladesa. Koristite ifrit i (ako ga imate) inferno. Ne udaljavajte se previše od njih.
KYKLOPS - pauci slični Phantomu, čija je najopasnija osobina skok. Kako obično napadaju u parovima, možete ih spretnim izmicanjem navesti da se međusobno poubijaju (ili jako oslabe).
PLASMA - čista energija bez forme, u borbi može preuzeti oblik svog neprijatelja. Čuvajte se njihovog lasera (skok je najbolji način), koristite ifrit i vatrene metke. Devil trigger će vam dati potrebnu brzinu.
NOBODY - čudnovato mutirani ljudski oblici, skakuću luđački se smijući. Nisu preopasni, ali su izdržljivi - dok ne narastu, a onda postaju doista gadni. Koritite grenadegun i stinger - skok i udarac može im uništiti masku i onda ponovno postaju mali. Dobro pali i stinger sleđa.
SARGASSO - lebdeće mrtvačke glave koje se smiju i napadaju jedna po jedna. Lagani protivnici.

RESET

Ovomjesečni izostanak *LifeStylea* pravdamo najvećom PSone i PlayStation 2 nagradnom igrom u povijesti u kojoj jednostavno morate sudjelovati jer se možda baš vaše ime nađe na spisku postblagdanskih dobitnika već u idućem nastavku legendarne rubrike! No nema opuštanja, jer *U centrifugi* je prednovogodišnji vruće i temperaturu podiže prikaz najnovijih Jazzland izdanja. *Halo, Bing!* s ponosom predstavlja najpoželjniji fotić za Silvestrovo, dok *psx@hollywood* nudi možda najatraktivnji line-up do dana današnjeg! I sve to samo u RESETU, jednom i jedinom, Bog ga poživio i sretna mu bila godina nova! Vidimo se 2002.!

Nagradna igra

190+

OSVOJI JEDNU OD 190+ NAGRADA PRIKUPLJENIH SAMO ZA OVU POSEBNU PRIGODU.

ISPUNI KUPON, POŠALJI GA NA ADRESU PSX, ŠANDRIĆEVA 17, 10000 ZAGREB S NAZNAKOM "SRETNA MI GODINA NOVA" I NADAJ SE SRETNOJ RUCI NAŠIH PREDIVNIH HOSTESA! PRITOM IMAJ NA UMU DA TI SVE NAJBOLJE ZA BLAGDANE I NADOLAZEĆU NOVU GODINU ŽELI OVO UREDNIŠTVO I SURADNICI PONAJBOLJEG PLAYSTATION ČASOPISA U NAS. ŽELIM PROLAZAK U BOGATSTVU I NEUMJERENOM OBILJU, SUNČANIM DANIMA I DUGIM NOĆIMA, UZ NAJBOLJU MUZIKU NA SVIJETU I NAJBOLJE IGRE NA SVIJETU.

A NAJVEĆU ŽELJU - DA SVI DO JEDNOG NABAVITE PLAYSTATION 2 - PRIMI DUBOKO U SVOJE SRCE I ZNAJ DA MISLIMO NA TEBE! NEKA TI JE SRETNO OVO RAZDOBLJE KOJE DOLAZI I DOISTA JE VIŠE ŠUPLJEG NABRAJANJA. DIGNIMO RUKE, IDEMO MALO RADITI ZA PROMJENU.

REŽI, VAGNI, LIJEPI, ŠALJI I ČEKAJ DA VIDIŠ JESI LI SRETAN I DA LI BAŠ TVOJA MAJKA CRNU VUNU PREDE!

VIDIMO SE U 2002.!

U IDUĆEM BROJU "E" TI ČEKA.

KUPON 190+

IME I PREZIME

ADRESA

TELEFON

E-MAIL

1-4// DVD *The Mummy*, Limited Edition; specijalno izdanje, dva DVD-a, nagrada za prave sretnike
DVD *The Mummy Returns*, Limited Edition; također dva DVD-a, vrhunska zabava za sva čula
DVD *Tigar i Zmaj*; najbolji prošlogodišnji film, nepotrebno objašnjavati
DVD *True Lies*; Arnold Shwarzenegger u akcijskom klasiku
nagrade ustupio BLITZ film i video, Zagreb, tel. 01/ 665 95 38

5-10// Promotivne igre bez omota
ZOE, PS2 igra, dva dobitnika, legendarni cyber-mech uradak majstora Hidea Kojima, oca Metal Gear Solida
Shadow of Memories, PS2 igra careva iz Konamija, mistična gotička noir-avantura
Crazy Taxi, PS2 igra za one koji vole SEGA-ine klasične arkade
ISS Pro Evolution 2, PSone igra koju ne treba posebno najavljivati, tzv. "blagdanska poslastica"
BatMan Gotham City Racer, PSone igra o mračnom vitezu i njegovu automobilu

11-30// Jedinstvena *PlayStation 2 kapa*, 20 dobitnika

31-50// PlayStation 2 majica čiji logo svijetli u mraku, 20 dobitnika

51// DVD Remote Controler za PS2, X-Tecnologies; za mrzitelje kabela i sve koji ma se ne da dizati iz kreveta

52// PS2 kontroler Multiforce; univerzalna nagrada, rekli bi X-Tecnologies

53-54// *Evolution Controler* osjetljiv na pokret
nagrade ustupio GMC, Zagreb, tel. 01/ 388 71 00

55// DUCATI Corse Racing Sidebars,

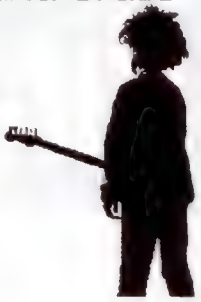
190+

Nagradna igra

190+

Halo Bine...

U centrifugi



psx@hollywood

56-60

X-Tecnologies; specijalni volan za motosimulacije koji radi i na nekim sasvim drugačijim igrama, treba iskušati da bi se znalo

56-60// 5 digitrona *Final Fantasy The Spirits Within*; za kolekcionare i one koji se takvima osjećaju

61-66

61-66// 6 demo DVD-a igre *Formula One 2001* za PS2 - možda samo demo, al. staza je Spa Francorchamps

67// Volan *Twin Turbo 2 Force Feedback* za PS2, Technology Innovation; ima mjenjač, ručnu kočnicu, force feedback, a odgovor na pitanje "za koju je igru?" se nameće sam od sebe
nagradu ustupio Sophos Lab, Zagreb, tel. 01/ 364 48 03

68

68// Harry Potter Trading Card Game Starter Set + Booster; Harry

69

69// Volan *Diablo Racing Wheel* za PSone i PS2, X-Tecnologies; Lamborghini znak na kolu, mjenjač, radi na objema konzolama, što više?

71-75

71-75// 5 majica *Final Fantasy The Spirits Within*; potražnja za FFTSW stvarima ne jenjava - a ove su majice tek prava stvar
nagrade ustupio Continental Film, Zagreb, tel. 01/ 481 43 40

76-190

Internacionale kao ulog u potteromaniju svjetskih razmjera
nagradu ustupila LM Informatika, tel. 01/ 345 48 66

76-190+// Poster nadolazećeg PS2 hita *Jak and Dexter*, 120 dobitnika

70

67

DOBITNICI NAGRADNE IGRE IZ PROŠLOG BROJA "A TKO JE TAJ SCHUMI POREDMENE ŽIVOG" SU:

1. NAGRADA: VOLAN THRUSTMASTER FERRARI FORCE FEEDBACK I IGRA *F1 2001* MARKO DUJMIĆ, SPLIT. NAGRADU USTUPIO VIDEOTOP, ZAGREB

2. NAGRADA: X-TECNOLOGIES KONTROLER RACING SHOCK 2 - IVANA SAVIĆ, SLAVONSKI BROD

3. NAGRADA: X-TECNOLOGIES KONTROLER SUPER MITO - DIVO BOROLINI, DUBROVNIK

RESET

Simpa

RESET

Halo, Bing...

Zima je, gotovo da se i ne izlazi van. Vrijeme je kao stvoreno za organiziranje kućnih partija i igranja PlayStationa. Bez brige, mi se smrzavamo za vas i donosimo novosti s tržišta... Što kupiti, zašto i za koliko... hmm... Tržište nam postaje poprilično atraktivno pa gotovo ostajemo bez materijala za Toys For The Girls and Boys jer sve što je zanimljivo možemo naći i u nas. A ovaj smo put pronašli...

FASHION

Diesel zna!

DIESEL, legendarno ime u svijetu urban-fashiona, još jednom se upustio u pothvat koji će mu u konačnici vjerojatno donijeti dodatnu hrpu novca na računu. Najnovija linija satova oblikovana je po uzoru na modele koji su krasili zapešća ljudi prije dvadeset, trideset godina, a upravo je ta retro-oblikovna-komponenta zaslužna za njihovu iznimno atraktivnu pojavnost. Jer DIESEL satovi ne pokazuju vrijeme, to im je sekundarna namjena - oni su stav, modni dodatak, kako vam god drago. Za oko tisuću kuna (cijena naravno ovisi o modelu) možete dobiti nešto što će vas usrećiti u predstojećem razdoblju ili nešto čime ćete usrećiti nekog vam vrlo, vrlo dragog. Ipak, zanimljivo je što se satovi ne mogu kupiti u službenim DIESEL-ovim trgovinama, nego u trgovini zagrebačkog Kaptol centra i još ponekim boljim trgovinama satovima. Ukratko, ako tražite onaj detalj koji će vašoj modnoj pojavnosti dati završni "štih", možda su ovi predivni satići jedina i prava stvar za vas. Za mene jesu, sigurno. (*dm*)

Gdje	Korum
Cijena	ovisno o modelu

JAZZ PIPER MP3

Jedan CD za cijeli dan

Vrlo solidno napravljeno kućište skriva u sebi dvije vrlo korisne opcije. Prva je čitanje CD-R-ova sa snimljenom glazbom u MP3 formatu, a druga, poprilično nova, je čitanje CD-RW-medija sa snimljenom glazbom u WAV ili MP3 formatu. Kao što znamo, CD-RW mediji imaju mnogo slabiju refleksiju lasera od CD-R-medija, a kamoli ne od tiskanih audio CD-ova pa su donedavno bili vezani samo za računala i prijenos podataka. Sve više neračunalnih čitača ima mogućnost čitanja takvih medija. Naravno, dio odgovornosti snose i kvalitetniji RW-mediji. Nažalost, mali Piperov LCD ne dopušta prikaz imena pjesme koju pušta, ali ih možete razvrstati u direktorije i onda ih čitati. Nažalost, direktoriji će biti prepoznati samo po rednom broju, ali tako ćete lakše zapamtiti lokaciju pojedinih pjesama te smanjiti broj pritisaka po kvalitetnim tipkama da biste došli do traženog naslova. U paketu s Piperom dobit ćete i slušalice, NiMH-baterije, punjač i kabel za spajanje na izvanjsko pojačalo. (*gm*)

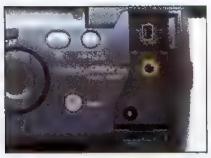
Gdje	Formel
Cijena	oko 1300 kn

PANASONIC, GD35

Kvalitetno i pristupačno

Panasonic se pobrinuo da i korisnici koji nisu spremni izdvojiti veće novčane iznose dobiju pristup WAP-sadržaju preko njihovih telefona. GD35 je namijenjen donjem dijelu tržišta GSM-telefona koji postaju sve opremljeniji. Osim WAP-a, na ovom ćete telefonu naći kalkulator, dodatnu memoriju za spremanje brojeva u telefonu (100 mjesta) i T9 unos poruka (naravno, samo za one koji govore neki svjetski jezik). Uz standardno izvrsnu Panasonicovu vibru, na raspolaganju vam je i svojstvo kojeg se ta tvrtka prva dosjetila, snimanje zvukova iz okoliša koje poslije možete namjestiti kao zvonjavu. Telefon teži 109 grama, dolazi u tri boje i visok je 12 centimetara. NiMH-baterija kojom je opremljen dovoljna je za 80-ak sati na čekanju. (*gm*)

Gdje	Alea
cijena	oko 1000 kuna



FUJI FINEPIX 6900Z

Japanci oko nas

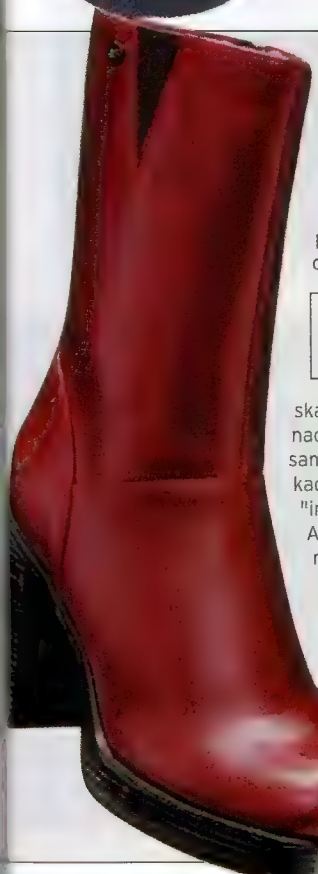
Fuji je jedan od pionira digitalne fotografije, i to proizvoda koji su bili u samom vrhu ponude. Ovaj je model otprilike na pola puta između pravog SLR-digitalnog fotoaparata i niže klase aparata. Lijepo izgleda i ugodno ga je držati u šaci. Kad ga uzmete u ruku, mala je vjerojatnost da ćete ga ispustiti. Rezolucija CCD-a je 3.3 megapiksela, ali Fuji zbog svog saćastog oblika CCD-a interpolacijom postiže slike rezolucije 6 megapiksela (ili 2832x2128 pixela). Kvaliteta interpolirane slike gotovo ne zaostaje za konkurencijom koja ima stvarnih 6 megapiksela. Kvalitetan objektiv omogućuje šesterostruki optički zoom, što je vidljivo i iz njegove veličine. No prava je vrijednost što se ovaj aparat može prebaciti na ručno upravljanje pa ćete sami moći određivati ekspoziciju, otvor blende, "osjetljivost filma", čak i izoštravanje slike. Fotografije se snimaju na Smart Media karticu, a u računalo ih možete prebaciti preko USB-kabela. Kao manji nedostatak ovog fotoaparata mogli bismo spomenuti prilično malu litij-ionsku baterija koje se intenzivnom uporabom vrlo brzo troši (sat-dva) pa ne bi bilo loše nabaviti i rezervnu. (*gm*)

FASHION

Novo! New! Neu!

Shooe bee do i ASR dućani nisu novost, no ne krećete li se središtem Zagreba, vjerojatno i ne znate za novotvoreni na dva kata. U prizemlju je Shooe bee do sa svojim atraktivnom ponudom urbane obuće za mlade i za one starije. Nudi vam se obuća tvrtki ART, Skechers, dr. Martens... Dakle, jasno je da pokrivaju poprilično različite ukuse, a ako se ovdje niste našli, rješenje potražite samo nekoliko stuba niže u ASR-u, skateshopu. Tražite li išta od Vansa, to je pravo mjesto. Ako to ne nađete ondje, vjerojatno i nećete nigdje u Hrvatskoj. Obuća čini samo djelić bogate ponude. *Tony Hawk`s Pro Skater 3* je izašao, a kad ga završite, sigurno će u vama pobuditi želju za pravom "image" stvari, što znači da je vrijeme da svratite upravo ondje. A dućan je nov, lijep, s izvanjske ga strane krasi golemi izlog, ne možete ga ne primijetiti. Naravno, vjerujemo da je Zagreb samo početak i da će se Shoo bee do dućani uskoro otvoriti i u drugim gradovima Lijepe naše.

Gdje	Shooe bee do i ASR
cijena	ovisno o modelu



KOMUNIKACIJE

ERICSSON T20e

Ericssonov T20e ponajviše iznenađuje dimenzijama koje su širinom i visinom poprilično prispodobive modelima T18 i T28, no debljinom od njih ipak znatno odskače. No osim simpatičnog dizajna, "podebljani" T20e ima i povećan kapacitet standardnog akumulatora. Tako nam je sada na raspolaganju izvrsnih 1150 mAh što rezultira zaista dugotrajnom sposobnošću kako čekanja (stand-by) tako i razgovaranja. Jedna od sličnosti T20e s drugim modelima "T" serije jest i poklopac koji zaštićuje tipkovnicu i koji se otvara automatski. Ekran je, kao što smo već navikli u Ericssona, odličan. Naime, unatoč malim dimenzijama, na njemu se nalazi dosta podataka, a pozadinsko osvjetljenje ekrana je izvrsno. U svakom slučaju, po pitanju ekrana ovom telefonu možemo udijeliti najvišu ocjenu i zaključiti da će mnogim potencijalnim korisnicima već on biti dovoljan razlog za kupovinu. Posebna zanimljivost modela T20e je, uz klasično vrijeme, i prikaz "internetskog" vremena, tj. sustava mjerenja vremena kojeg je razvio Swatch. Najjednostavnije rečeno - na svim je mjestima na planeti vrijeme jednako (nema vremenskih zona i sl.) što bi znatno trebalo olakšati komunikaciju između korisnika koji su odvojeni vremenskim zonama. Već je sada jasno da će model T20e biti vrlo popularan naročito u mlađih korisnika kojima ga toplo preporučujemo.

ERICSSON T20E
DIMENZIJE: 101x54x28 mm
MASA: 128 grama
TIP I KAPACITET BATERIJE: Li-ion 1150 mAh
VRIJEME RAZGOVORA: 600 min
STAND BY: 200 h
VELIČINA ZASLONA: 3 retka
IZBORNIK: W@P, aktivan poklopac, govorno biranje, sat s datumom i alarmom, vibracijski alarm, 11 melodija, mogućnost skladanja 9 melodije, ugrađen modem, izbornik na hrvatskom jeziku, 4 igrice...
CIJENA: Cijena Simpa paketa (mobilni uređaj, bon od 100 kuna, SIM kartica)= 1.098,00 kn

TRIUM MARS

Ovaj francuski mobilni telefon definitivno ima dovoljno aduta da ga se svrsta u best-buy kategoriju. Naime, riječ je o mobilnom telefonu koji nudi gotovo sve mogućnosti i osobine kakve susrećemo u telefonima njegovog cjenovnog razreda, pa i onog višeg. Trium Mars je relativno malen i lagan (115 grama s baterijom) te nudi pristojnu izdržljivost baterije (kako se pokazalo, čak i veću od deklarirane), ima potpuno grafički ekran, speakerphone, notes, igre, vibru..... Uz to, kad ovog "Marsovca" uzmete u ruku, primijetit ćete da, zahvaljujući zaobljenim linijama, dobro leži u ruci. Osim toga, Trium nudi vrlo dopadljive animacije (moguće je odabrati između tri ponuđene grupe animacija). Iako sustav izbornika na prvi pogled zbunjuje, kad uhvatite njegovu logiku - brzo ćete se snaći. Mogućnosti podešavanja su brojne. Interni telefonski imenik pamti stotinu imena (ne brojeva, već imena kojima možete pridružiti po tri telefonska broja), a zanimljivo je da svakom imenu možete dodijeliti odgovarajuću ikonu po kojoj ćete odmah prepoznati tko vas zove. Što se tiče melodija, Trium Mars nudi dvadeset "marsovskih" melodija pa kada vam mobitel bilo gdje zazvoni - ne brinite, odmah ćete znati da je vaš.

TRIUM MARS
DIMENZIJE: 115x44x29 mm
MASA: 115 grama
TIP I KAPACITET BATERIJE: Ni-MH 800 mAh
VRIJEME RAZGOVORA: 180 min
STAND BY: 180 h
VELIČINA ZASLONA: 4 retka
IZBORNIK: Vibracijski alarm, izbornik na hrvatskom jeziku, igrice, WAP, speakerphone...
CIJENA: Cijena Simpa paketa (mobilni uređaj, bon od 100 kuna, SIM kartica) = 598,00 kn

RESET

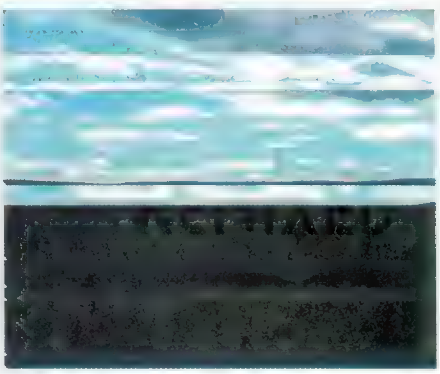
U centrifugi

webconnect:
www.jazzland.com

izdanja Jazzland

Universal/Aquarius

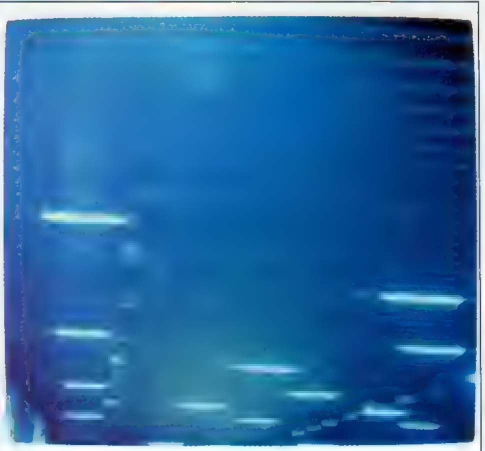
Jazzland



Opet ćemo vam malo trubiti i dosađivati s trenutačno najagilnijom izdavačkom kućom na polju elektronske, eksperimentalne, progresiv rock, jazz, groovie, bass n' drum glazbe i ostalih modernih glazbenih izričaja. Ah da, ovo "modernih" ne shvaćajte kao "pomodnih" jer Jazzland upravo to ne želi biti. Kako inače objasniti motive osnivača kuće i producenta Buggea Weseltofta koji je otišao iz jedne od najnekomercijalnijih i najartističkijih izdavačkih kuća, njemačkog ECM-a, u samostalne produkcijske vode? Otvoren ponajprije mladim skandinavskim autorima koji su izazvali pravi bum na europskoj klupskoj sceni, Bugge je povukao predivan potez, u stilu svjetski proslavljenih producenata, i mlade snage ujedinio pod jednom etiketom. Rezultate smo mogli čuti i čitati o njima u prijašnjim izdanjima *Centrifuge*.

Ovaj smo se mjesec dokopali Jazzlandove kompilacije ***(Future Jazz From Norway, Jazzland Rec./Aquarius)*** koja nam pokušava predstaviti sve ono što je iz te radionice izašlo u posljednje dvije godine. Kompilacija ko kompilacija, poslužit će kao dobar vodič po Jazzlandovim pravcima i pokazati nam kamo stremi nova elektronska glazba. Ako dosad niste čuli nijedan Jazzlandov album, preslušajte tu zbirku Buggeovih aduta i vrlo brzo ćete naći omiljene glazbenike kojima ćete ubuduće posvetiti pozornost.

Jedna od takvih zvijezda je i gitarist **Eivind Aarset**, čovjek koji će nam upriličiti jedan od najzanimljivijih albuma postmilesovskog elektronskog smjera. **Electronique Noire** projekt i ploča zvana **Light Extracts** prodrmat će sve vaše zamisli o novoj elektronskoj glazbi. Uz nekoliko istaknutih gostiju (**Nils Petter Molvaer** kao najpoznatiji) i standardni elektro-akustično-mikserski band, **Light Extracts** zvuči vrlo svježe, zanimljivo i inovativno.



Nešto što podsjeća na kombinaciju etno-ambient-bass n' druma nalazimo na albumu **Ođđa Hamis** Norvežanke **Mari Boine.** U remiksanoj verziji, pogodno za svaki tulum i zanimljivo pri svakom slušanju.

Perjanica eksperimentalne glazbe, **Sidsel Endresen**, svoje je albume objavljivala za ECM, a prošle je godine debitirala i na Jazzlandu. **Undertow** je album maglovitog Sidselinog vokala koji se miješa s gitarama i elektronikom uz prepoznatljivi melankolični štih. Ovaj će album učiniti posebnim sjetne trenutke vaših poluzamračenih soba. Možda i najbolji Sidselin album koja se vratila melodijskoj jednostavnosti osvajajući emocijama.

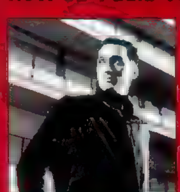
Toliko iz svijeta Jazzlanda, željno iščekujemo nova izdanja.

VIJESTI

Snoop Dogg dobio liniju automobila prema svom imenu

[illegible] mnogih industrijskih grana među kojima su glazba, film, pornografija, Snoop Dogg je trenutačno u pregovorima s automobilskim [illegible] Cadillacom koji kani lansirati njegovu seriju vozila. Auto bi se trebao zvati Snoop Deville i na tržištu se naći iduće godine. Snoop je izjavio: "Bit će to verzija automobila koja će se proizvoditi u ograničenim količinama, a imat će hidrauliku. Imat će sve osnovne stvari jer ne želimo zaplašiti ljude, ali će auto cijeli biti kako treba."

Novi CD Paula Van Dyka



Trance čarobnjak Paul Van Dyk izdao je prošli tjedan svoj prvi dvostruki [illegible] CD. Politics Of Dancing [illegible] zanimljive, nove trance stvari, ali i nekoliko ekskluzivnih remiksa od samog Van Dyka kao što su Ashtrax "Digital Reason", UO "Rapture", Timo Maas "Killing Me". Na cijeli su ga projekt nagovorili čelni ljudi londonskog superkluba i dance etikete "Ministry Of Sound", a legendarni DJ dosad nije objavio takvo izdanje jer, kako sam kaže, nije mogao na CD prenijeti originalnu klupsku atmosferu.

Istucite Freda Dursta

Svi koji su željeli dobro iscipelariti frontmana Limp Bizkita, a nisu to imali prilike učiniti, dobili su na svoje. Naime, Fred Durst je jedan od osam "[illegible]" likova u "SmackDown! Just Bring It", trećem nastavku WWF serijala. Dakle, otključajte Freda, uhvatite ga u kravatu ili ga jednostavno bacajte po ringu. "WWF SmackDown! Just Bring It" će izaći za PlayStation 2 već krajem mjeseca.

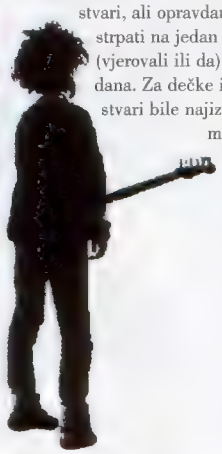
Compay Segundo proslavio 94. rođendan

S bijelim "panama" šeširom na glavi, odjeven u smoking i s cigarom u ustima, popularni kubanski glazbenik Compay Segundo proslavio je 94. rođendan. Slavlje je organizirano u društvu svojih prijatelja i članova obitelji. Francisco Repilado, tj. Compay Segundo je za vrijeme svečanosti u hotelu Nacional izjavio: "Morate dobro paziti na sebe, odnosno čuvati se. Sretan sam." Francisco je rođen u istočnoj zajednici Siboneya 18. studenog 1907., a postao je [illegible]

Universal/Aquarius

The Cure | Greatest Hits

Za sve nostalgičare i one koji su bili na *depešovcima*, a priznaju da nisu znali ni jednu stvar (kao da ih je to priječilo da im bude dobro), zanimljiva vijest: Cure je izdao kompilaciju svojih hitova. Pa ako ste ljubitelj osamdesetih i osebujnog stila gospodina Smitha, eto razloga za veselje. Naravno da će zagriženi obožavatelji prigovoriti nedostatku najboljih stvari, ali opravdanje leži i u činjenici da je teško strpati na jedan CD presjek karijere koja traje (vjerovali ili da) od 1979. pa sve do današnjih dana. Za dečke i cure koji žele znati koje su stvari bile najizvodenije na radijskim programima osamdesetih, prava stvar.



OSVOJI THE CURE

Ako želiš osvojiti kompilaciju The Curea, brzo napiši njihovih bilo kojih pet pjesama i pričekaj idući broj PSX-a. Dopisnicu pošalji na adresu uredništva (PSX, Čakovečka 17, 10000 Zagreb) ili na psx_reset@janus.hr.

Universal/Aquarius

Onethreeseven

Zohar

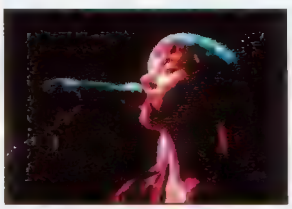
Zanimljiv album stiže nam od židovskih autora koji su pod imenom Onethreeseven pokušali glazbeno prikazati svetu kabalističku knjigu Zohar. Oni koji malo bolje poznaju magijsku i kabalističku tradiciju zapada pitat će se ima li kabala veze s glazbom? E pa ima. I baš kao što su autori naglasili, ovo je duhovna glazba u kojoj su korištene vjekovne kabalističke mantre, odnosno vibrirajuće formule. Poznavatelji će se morati dugo napinjati ne bi li ih čuli, a za normalnu raju ovo će biti samo još jedan u nizu etno/ambient/house/bass + drum albuma koji uopće ne zvuči loše, naprotiv, nekih se stvari ovljuđe ne bi posramili ni Thievery Corporation. U svakom slučaju - intrigantno.

A&M Records/Aquarius

Suzanne Vega

Songs In Red And Grey

Jedna od najpoznatijih i najprodavanijih songwriterica nakon nekoliko godina kreativne suše izdala je novi album. Imal li što novo da bi Suzanne počeli slušati i ljudi koji to prije nikad nisu činili? Pa ništa. Za obožavatelje, vrijedno je napomenuti da se vratila starom zvuku i stilu koji više sliči njenim prvim pločama. Razlog tome je vjerojatno i rastava od svoga partnera/producenta/supruga koji je kumovao stilovima na posljednjem albumu. Topli intimistički tonovi, gitara i Suzannin glas vraćaju nas u vremena Marlene on The Wall i Luke, pa ako ovdje možda i ne bude hita takvih gabarita, njezini joj obožavatelji to neće zamjeriti.



Universal/Aquarius

Bob Marley & The Wailers

One Love/ The Very Best

Bliži se vrijeme blagdana, što za nas znači samo vrijeme kupnje. U vječnom nadmetanju tko će imati bolju ponudu, Universal se ove godine pobrinuo da na dvostruki CD strpa većinu hitova pokojne legende na prvi disk te bonus disk na kojem su manje korištene stvari na kompilacijama takvog tipa i jedna neobjavljena (Who Colt The Game) pjesma. Ma koliko bili protiv kompilacija i navlačenja love na brzaka, postoje i izimke koje potvrđuju pravilo, a *One Love* ponosno stoji među njima. Ne bismo vam znali reći nijedan razlog da ne kupite tu kompilaciju, a i kad bismo ga znali, zbog legende bismo ga sramežljivo prešutjeli.

Warren G i njegov novi singlić

Fatboy Slim objavljuje tri remixa

Pamela Anderson u novom spotu Kida Rocka

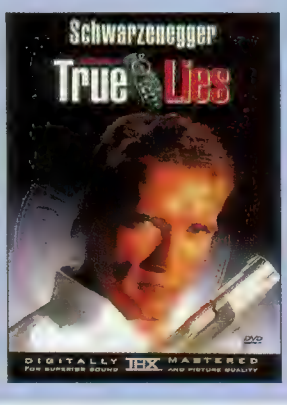
Jay-Z snimio Unplugged

PSX@DVD Special

Zagrijavanje za novogodišnje razdoblje je počelo, a prethodnica stiže u nevjerojatnom broju DVD-izdanja čija je zajednička odlika - sjajna kvaliteta. U ovomjesečnom psx@hollywoodu vam predstavljamo čak 5 izdanja koja će zaintrigirati svakog ljubitelja filma, bez obzira na godine, spol i platformsku opredjeljenost

Istinite laži

True Lies (1994.), akcijska komedija, BLITZ film i video, redatelj » **James Cameron,** gl. uloge » **Arnold Shwarzenegger, Jamie Lee Curtis, Tom Arnold**

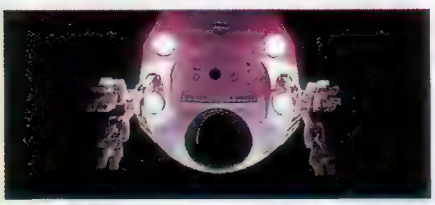


Budući da sam kritiziran što sam u prošlom broju izrekao nepoćudne riječi (fiju-žbljam zabava) o *Šestom danu*, te proglašen mrziteljem lika i djela omiljenog mi (očiju mi) Arnolda Schwarzenegera, ovaj put povodom *True Liesa* iliti *Istinitih laži* stavljam ruku na srce i bezpogovorno (pače, suvereno) izjavljujem: *True Lies* je jedna od najboljih akcijskih zabava ikad realiziranih! Vidi se da je majstor Cameron u igri pa se i iz fiju-žbranj filmova može napraviti djelo koje se uvijek može pogledati, uz popriličnu dozu uživancije. Nećemo pričati o glumcima, efektima, slici ili zvuku i žalobnom nedostatku special featuresa: ovo morate pogledati. Da biste znali da i kod kuće možete imati kino. Mašala. *(dr)*

Odiseja u svemiru 2001

2001: A Space Odyssey, 1968., ZF, ISSA, redatelj » **Stanley Kubrick,** gl. uloge » **Keir Dullea, Gary Lockwood, William Silvester**

DVD-izdanje nikad dovoljno hvaljene *Odiseje* napokon je stiglo i u naše krajeve. Predstavljat će nedovoljnu, ali ipak sasvim prihvatljivu zamjenu u nas nikad prikazanoj remasteriranoj kinoinačici filma koja nas je elegantno zaobišla zahvaljujući Kubrickovoj želji/naredbi o zabrani kinoprikazivanja njegovih filmova u zemljama koje su bile iza "željezne zavjese". Ipak, DVD-izdanje baca potpuno novo svjetlo na to remek-djelo, nemjerljivo čak i rijetkim widescreen snimkama s TNT-a koje su kružile među ljubiteljima pokojnog autora. *2001 Odiseja u svemiru* je jedan od onih filmova, ako ne i baš taj jedan, koji se opravdano može smatrati najboljim što ga je sedma umjetnost ponudila svijetu do dana današnjeg. Perfekcionizam Stanleyja Kubricka ujedinjen s pričom slavnog Arthura C. Clarkea o monolitu koji svojom pojavnošću određuje cjelokupnu sudbinu čovječanstva kroz propitivanje o smislu ljudskog postojanja možda nije za svačiji ukus, no svakako predstavlja nezaobilaznu filmsku lektiru koju treba gledati - previše puta.



Oba DVD-a mjeseca osvojite u velikoj novogodišnjoj nagradnoj igri. *Mumiju i Povratak mumija poklanja vam* **BLITZ** *film i video*

Mumija

The Mummy, 1999., akcijski, BLITZ, redatelj » **Stephen Sommers,** gl. uloge » **Brendan Fraser, Rachel Weisz, John Hannah**

Mumija

Distributer se doista potrudio te nam oba nastavka *Mumije* dolaze u sjajnom izdanju, na dva DVD-a. Prvi sadrži film i komentare redatelja i glumaca, dok je drugi jednostavno nakrcan dodatnim materijalima šarolikih predznaka uz dodatke za DVD-ROM onih koji će film gledati na svojim računalima. *Mumija* je prvi u nizu sada već tri filma (*The Scorpion King*, svojevrsni dodatak na oba filma koji je trenutačno u postprodukciji i očekuje se početkom iduće godine) koji su u manje od dvije godine stvorili iznimno uspješan serijal, a redatelju Summersu osigurali novac i za sve buduće projekte te mu dobro napunili više ne tako plitak džep. Priča *Mumije* se vrti oko grobnice Imhotepa, ljubavnika žene faraona Setija koji biva živ mumificiran nakon što je preuzeo odgovornost za faraonovo ubojstvo. Zakopana u gradu mrtvih, Hamunaptri, Imhotepova duša čeka na oslobođenje koje dolazi 3000 godina poslije, 1923. Njenim izlaskom na zemlju, počinje i borba Dobra protiv Zla. Brendan Fraser, čija je karijera počela zabavnim *Georgeom iz džungle*, je nakon *Mumije* preko noći postao zvijezdom, a slično se dogodilo i svim ostalim glumcima filma. *Mumija* je bila jedan od najuspješnijih filmova sezone 1999., a izvrsno DVD-izdanje napokon daje priliku za ponovnim proživljavanjem tog zabavnog filma u miru vlastitog doma. Ne propustiti.

Povratak Mumija

The Mummy Returns, 2001., akcijski, BLITZ, redatelj » **Stephen Sommers,** gl. uloge » **Brendan Fraser, Rachel Weisz, John Hannah**

Povratak mumija

Deset godina nakon radnje prvog filma mumificirano Imhotepovo tijelo dopremljeno je u London kako bi bilo prikazano javnosti. No, kako to već biva, Imhotep ponovno dospijeva na slobodu, s ciljem da zagospodari jakom vojskom Kralja škorpiona, legendarnog ratnika čiji su zloglasni vojnici skriveni u pijesku još neotkivene piramide. Nastao na premisama i likovima prvog dijela, *Povratak mumija* je opravdao svoj veliki budžet, a redatelju Sommersu omogućio instant-ulazak u novu produkciju, film *The Scorpion King* (čiji je trailer moguće pogledati na izvrsno opremljenom drugom DVD-u s dodatcima). Prokušana formula kombiniranja akcije, egipatske mitologije, sjajnih specijalnih efekata i vrlo zabavne priče je urodila plodom i opravdano svrstala *Povratak mumija* u red filmova koji se mogu gledati i po nekoliko puta a da vam ne dosade. U više-manje epizodnoj ulozi Kralja škorpiona se pojavljuje i zvijezda wrestlinga, Dwayne Johnson a.k.a. The Rock (po toj je ulozi dobio i glavnu ulogu u istoimenom filmu, a zbog koje mu se smiješi i uloga Conanovog sina u budućem trećem nastavku Milliusovog *Conana - King Conan: The King of Iron*), čije komentare, između sve sile ostalih, možete pogledati na dodatnom DVD-u. Napominjemo da drugi DVD donosi i najavu za PlayStatition 2 igru *The Mummy Returns*, pa su time sve preporuke za gledanje *Povratka mumija* uspješno privedene kraju. Gledati, posuditi, kupiti...

Tigar i Zmaj

Crouching Tiger, Hidden Dragon, 2000., drama, BLITZ, redatelj » **Ang Lee,** gl. uloge » **Chow Yun-Fet, Michelle Yeoh, Ziyi Zhang**

Tigar i Zmaj

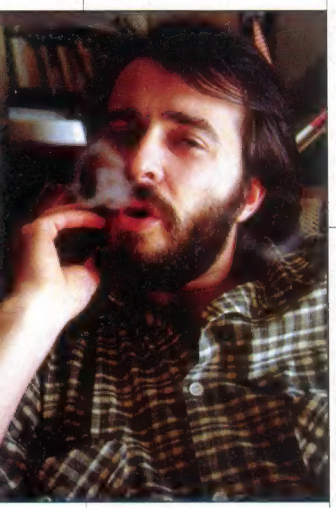
Najbolji film prošle kinosezone je nakon dugo čekanja stigao i u DVD-izdanju, prigodno opremljenom nekolicinom dodataka. Epska saga Anga Leeja o putovima ukradenog mača priča priču o sudbinama kineskih ratnika u 19. stoljeću. Impresivna kinematografija miješa se s koreografijom borbi koju potpisuje proslavljeni Yoen Wo Ping (*The Matrix*) i *Tigra i Zmaja* smješta u birano društvo filmova koji su obilježili prošlo desetljeće. Iako ima sve žanrovske odrednice ljubavne drame, *Crouching Tiger, Hidden Dragon* je teško svrstati u poznate filmske okvire - Ang Lee je, uz sjajne glumce (Chow Yun-Fet, Michelle Yeoh), dobio priliku upotrijebiti sve odrednice istočnjačke filmske škole i po prvi ih put na dostojan način ukomponirati u klasičan viskobudžetni holivudski izričaj. Četiri osvojena Oscara (za najbolji film na stranom jeziku, najbolju filmsku glazbu, kameru i scenografiju) su stvarni pokazatelj kako ni konzervativna američka filmska Akademija nije mogla ostati ravnodušna prema tom iznimnom djelu. Iako DVD-izdanju nedostaju hrvatski podnaslovi, engleski sasvim dobro pomaže u shvaćanju radnje *Tigra i Zmaja*, pogotovo uzme li se u obzir da se cjelokupna konverzacija među likovima odvija na izvornom kantonaškom kineskom. Ako treba birati najbolji prošlogodišnji film, tu titulu *Tigar i Zmaj* osvaja s lakoćom, dok promišljanja o njegovu uvrštavanju na ljestvice najboljih svih vremena prepuštamo osobnom ukusu svakog gledatelja. Uz sjajnu kvalitetu samog DVD-izdanja, *Crouching Tiger, Hidden Dragon* trebate svakako pogledati.

RESET

Matrix iliti glavom u pijesak

Zbogom kompadre?! Ma daaaaaaaj...

Danijel Reškovac



Frustrirani ste zbog činjenice da PlayStation polako propada i da igara više nema? Osjećate se kao da gubite najboljeg prijatelja? Mislite da se više nikad nećete tako dobro igrati? Vrijeme je za rubriku "Život piše romane"

Ma poznata mi je već sva ta parada. Prati nas već nekih dvadesetak godina. Šarena karavana umiranja koje se proteže od najlakšeg, bezosjećajnog brzog zaborava ili traumatičnih razdoblja depresivne nepomirljivosti s gubitkom voljenih os... Osoba?! Ne, samo stvari. I to stvari za koje bismo napokon mogli upamtiti da ne traju vječno, baš kao i ništa na ovome svijetu, bla, blaaaa....

Budući da bi za najmlađe korisnike playstationovske kulture ovo iskustvo moglo biti vrlo traumatično, sudeći po pismima koja nam stižu, a pogotovo ako im je ovo prvi gubitak voljene platforme za igru, vrijeme je za jedan terapeutski pamfletić u kojem ćemo pokušati objasniti zašto se ne bismo trebali vezivati uz stvari.

Dakle, kratak vodič za generaciju koja raste, a ne želi biti bijesna, nego samo blago nostalgična.

Pojednostavimo stvari pa recimo: prvo je bio ZX 80, koji nam je jedino zanimljiv zato što je po njemu nastala legendarna Galaksija, prvo domaće računalo koje se sastavljalo u kitu. Ali budući da se njega više nitko ne sjeća i ne mari za nj, bacimo se na nasljednika - ZX 81, pločicu veličine ovećeg dlana sa senzorima umjesto tipaka (bile su preskupe) na kojima nikad nisi znao kada i koliko ih trebaš pritisnuti da bi ispisao jedno slovo, a ne dvadesetak - ako si zadržao prstić mrvicu duže. Ah da, zaboravio sam napomenuti da je grafika bila u crno-bijelom izdanju, što nikome koga sam znao te '81. nije smetalo jer nismo ni znali za bolje. S velikom radošću dočekan je i ZX Spectrum oko kojega smo svi hopsali

jer je imao gumene tipke, grafiku u boji i prve smislene igre. Memorija veličine 16 kilobajta (otprilike veličina uvoda u ovaj tekst) nije nas smetala da osamdesetjedinici kažemo zbogom. Količina traume - nula.

Problemi su nastali kad je na scenu nakon godinu-dvije upao Komodorac s 64 kilobajta memorije i nekim unaprijeđenim mogućnostima utemeljenim na drugačijem čipu. Ekipa se po prvi put dijeli na tabore vatrenih pristaša, koji se s nunčakama u čarapama kreću gradom ne bi li zaskočili one druge i prebili Boga u njima. Ha! Prva personalizacija kućnih računala i računalne zabave! Dakle, svemu su krivi Spectrum i Komodorac!

Predstavljanjem Amige, prve prijateljice za po doma, Commodore je pobijedio. Spectrumovci u stanju očaja pišu tatici Sir Sinclaireu ojađena pisma, ali ih on više i ne čita jer se vozika u svojem novom projektu: električnom hibridu automopeda koji izgleda kao da je izašao iz Robocopa. Nakon slavne propasti, istoimeni gospodin radi kao inženjerčić u nekom od svojih pogona koji više i nisu njegovi i tu mu se gubi svaki trag...

Količina traume za Spectrumovce - više od 10, jer morali smo baciti crne guminakaze i prebaciti se na suparničku platformu.

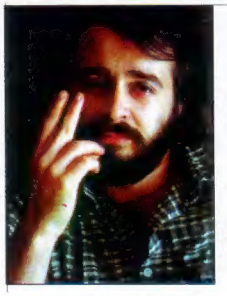
Ali radi Amige se to isplatilo. Ona je imala budućnost, pa je čak ni američka provokacija s uspješnim Atarijem nije mogla omesti. Da, Dario, provokacija, vi ste nam samo prhut na ramenima koju smo otpuhivali boljim igrama i operativnim sustavom. Ako su glazbene mogućnosti Atarija bile bolje, zašto onda niste svi postali *profi* glazbenici?

No, šalu na stranu, ako ste iz ovog osjetili i najmanju dozu antagonizma, dobro ste shvatili. Redakcijska prepucavanja između Atarijevaca i Amigaša još uvijek traju, pa nije ni čudo da istu količinu pripadnosti osjećamo i za inkarnacije igraćih platformi koje su stigle poslije: PC, Nintendo, PlayStation, PlayStation 2, X-box...

No koliko god mi bili privrženi Atariju ili Amigi, ništa nije sprečavalo njihove vlasnike ili upravne odbore na katastrofalno loše poslovne poteze. Priča o ljudskoj pohlepi nema kraja, svi su oni nakon propasti izjavljivali da im je žao, da zbog recesije i tajvanške, hongkonške, xyz-burze gubimo platforme pred kojima je tek budućnost, još jedna žvaka, blaaaa - nitko nije brinuo o gomili klinaca koji su srcem i dušom bili vezani uz njihove poslovne projekte i koji su počeli dobijati prve lekcije iz životnih razočaranja.

Količina traume - neopisiva. Kome se više može vjerovati?! Kako mi mama i tata mogu obećati da će moja nova platforma trajati vječno?!

A lijepo su još govorili stari: Zamisli svaku stvar koju posjeduješ kao vrč ili čašu koja se kad-tad mora razbiti. Služit ćeš se njome na veliko zadovoljstvo, ali budi spreman na gubitak koji ne smije biti gubitak. Jednom kad se razbije, nećeš se osjećati kao da ti je cijeli svijet propao i nabavit ćeš novu. A nisu ni znali što je potrošačko društvo!



I ovdje našoj priči mora doći kraj. Ili ćemo se naučiti nositi s njihovim potrošačkim besmislicama i početi uživati u njima sa stalnom primisli da ništa ne može trajati vječno, ili ćemo paliti ognjište nasred sobe i pričati priče dok vatra ne zgasne, a više nam se ne da ni kresati novu. Ciničnо? Bijesno? Razočaravajuće?

puno je razloga za
iskoninternet®
prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga
besplatni info telefon: 0800-1000
http://www.iskon.hr

SONY

Vrhunsko zadovoljstvo

gledanja i slušanja!

Originalne igrice za samo 20.00 kn

CMD-Z7

CMD-J70

F1 2001
GRAND TOURISMO 2
MEDIEVIL 2
SYPHON F2
SPYRO 2
EMPER. N. GR.
TARZAN
CRASH BASH.
C-12

Nova generacija **SONY** mobilnih telefona na hrvatskom tržištu!!!

PlayStation II

Super povoljno!

PlayStation One

HELIKOP

OVLAŠTENI DISTRIBUTER SONY

Masarykova 18, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 4876 053, 4876 054, 4876 055

Martićeva 71, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 455 19 66, 455 19 77

Umirovljenički krediti

OSIGURANJE HELIOS **na 13 rata**

uz kamatu od 7,4% godišnje

BROK Rijeka, tel/fax: 051/ 675 548

Wonder - Trade
Split, tel/fax: 021/ 347 987, 362 811,543 227

Diners Club International
bezkamatni kredit na 6 rata
krediti na 12 rata

EUROCARD MasterCard — krediti do 24 rate

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome — potrošački kredit do 24 rate uz gotovinski popust

- čekovi na 6 rata